# 3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

真·女神转生 奇幻之旅
卷首详细特报

口袋光环收录
《初音未来 女歌手计划》
达人演示
全新收录iPhone
视频演示

专题企划
国民光环显神威，
外传作品也疯狂
——“《勇者斗恶龙》系列”外传作品漫谈

本辑赠品
《对决传说》
全角色主题贴纸

研究中心
NDS 勇者斗恶龙IX 星空的守望者

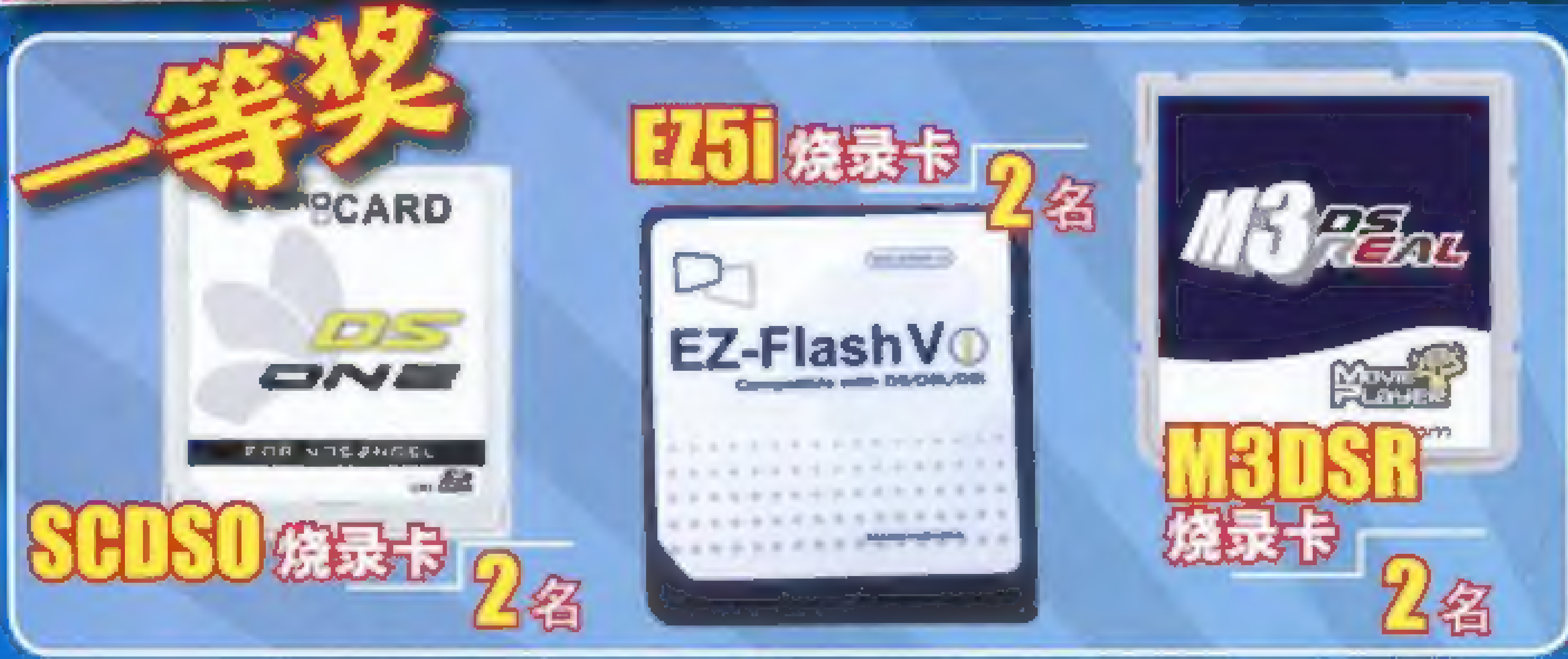
NDS 巴哈姆特之血
20页大篇幅攻略火速奉上
攻略透解

PSP 装甲核心3 携带版
PSP 对决传说

特快专递
噗哟噗哟7[NDS] ｜ 流行之神3 警视厅怪异事件簿[PSP] ｜ 豚鼠特工队[PSP]
魔女计划[PSP] ｜ 兰岛物语 少女的约定[PSP] ｜ 炽热之魂 加速[PSP]
半吊子英雄传 太阳与月亮的故事[PSP] ｜ ToHeart2 携带版[PSP]

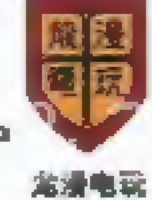
# 掌机王SP 幸运大抽奖

**参与方式：**只要在2009年9月6日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第119辑上公布，敬请关注。



本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司
WiiOh.com 威奥数码娱乐综合网站
ezflash EZflash小组



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

# 本辑特别关注

攻略透解

## 巴哈姆特之血

NDS

剧情攻略

尽情体验与巨兽对决的快感

P80

详细系统介绍
全角色性能分析

攻略透解

## 对决传说

PSP

详细攻略

专题企划

## 国民光环显神威，外传作品也疯狂

——"《勇者斗恶龙》系列"外传作品漫谈

别拿豆包不当干粮
光环加持绽放光芒

P126

系统介绍
全任务攻略要点

P116

硬派机器人动作游戏再临，
带你走进钢铁与硝烟的世界

攻略透解

## 装甲核心3 携带版

PSP

详细攻略

### 卷首语

当大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，暑假已经过了一大半了吧，学生读者们这个暑假玩得愉快吗？近期推出的大作不少，我相信到了现在一定仍有不少玩家正抱着游戏机玩得津津有味，同时将那一堆厚厚的练习册忘到了九霄云外去……虽然曾经身为"最后七天赶作业军团"成员的我也明白，让大家在这样的大热天而且还有一堆好游戏玩的情况下跑去书桌前写作业是件多么残忍的事，不过考虑到最后七天连续熬夜的日子实在是不好过，而且那样对身体也不好，各位还是早点动笔吧。

洋葱

# 真·女神転生

## STRANGE JOURNEY

期待度 A

**真·女神转生 奇幻之旅**

真·女神转生 STRANGE JOURNEY

NINTENDO DS

| | | | |
|---|---|---|---|
| Atlus | RPG | 预定2009年10月8日 | 日版 |
| 1人 | 容量未定 | 6279日元 | 对应周边未定 |

时隔5年，沉寂多时的“《真·女神转生》系列”终于公布了新作。虽然并没有冠以延续性的数字标题，但可以看出这绝非一款敷衍之作。和今年年初NDS上发售的《恶魔幸存者》一样，游戏依旧由金子一马挂帅制作，各方面的表现也透着传统派《女神》的氛围。以南极上空出现异空间为起始，人类赌上最后的生机，厚重的故事就此开幕。

光环收录

# 备受期待的《真·女神转生》新作登场！

文 胧月 美编 澄香

## 不明空间“Schwarz barse”

### 故事概要

21世纪初，地球人口达到70亿。

在严寒的极地——南极上空，一个不明的亚空间让接近的一切物体崩坏为分子，并向四周不断地扩张，人类面临着与地球一共消亡的空前危机。

联合国将该空间命名为“Schwarz barse”，设立了专门的对策机构。为了不让普通民众陷入恐慌，联合国没有将此事公诸于世，而是打算不动声色地解决问题。可是这个空间的存在已经超越了人类的认知范围，別说对策方法，就连调查环节都无从下手。

随着亚空间进一步扩大，联合国果断下令向其中心派遣载人探索舰，组织起“Schwarz barse调查队”，该调查队集结了来自各国的精锐士兵和科学家，并受到超越国家利害关系的无保留技术支持。

集结了人类科学技术的调查队肩负着从灭亡的深渊中救出全人类的重担，在亚空间背后等待他们的，是一个完全超越于想象之外的世界。

# 冒险舞台是突然出现于南极的异次元空间

恶魔
ニンゲンごときが…
許さぬぞオオオオ！！！

▲亚空间里出现的各个恶魔竟是原本只应该存在于神话里的"居民"。

▶在未知迷宫中探索的调查队，人类究竟能在亚空间里找到生存的答案吗？

如前文介绍，调查威胁人类的异次元空间便是本作故事的目的。主人公是调查队的一员，他要面临的是超越想象的艰苦冒险。本作的迷宫依旧是系列惯有的3D式，且视角也从《真3》的第三人称转变为传统的第一人称视角。

## 前往异界的渡船 次世代登陆舰"红色妖精"

主人公所搭载的红色妖精由某军事大国开发，外观像是一辆巨大的装甲车。它不仅能在陆地行进，也具备空中移动的机能，是亚空间里惟一的安全场所，被调查队作为据点所使用。除了1号舰"红色妖精"外，另外还有3艘登陆艇也参与了调查行动。

与队员的大小比较

## 与同伴一起对抗恶魔

◀各种商品后面的数字表示价格，单位是我们熟悉的"魔货"，亚空间里居然也要使用货币，不明之谜越来越多了。

▶红色妖精号是探索小队的据点，玩家能在这里制作装备和道具。

# 探索的关键是次世代兵器“DEMONICA服”

在危机重重的谜之亚空间，调查队队员都要身穿由美国开发的特殊装备“DEMONICA服”。该装备的全名为“DEMOuntable Next Integrated Capability Armor”，人类穿上它可以在任何环境下生存。该服装不仅有环境适应能力，为了对抗预想中的未知生命体的攻击，事先就准备好了战斗功能。而且，为了应付各种变化，服装本身就有提升能力的成长系统，根据情况可对其特定功能予以强化。此装备的详细能力目前还包围在谜团里，在对抗袭来的威胁以及解谜过程时，似乎需要玩家随机应变地对其能力进行各种调试。

日本籍士兵，接受过严格战斗训练和干部教育的精英，被联合国点名编入调查队，他被配属到担任规外活动和调查保安的机动班，搭乘二号舰「红色妖精」。

## DEMONICE服装的功能是？

▲在亚空间内部探索时有可能遇到不明的意识体，DEMONICA服似乎有探索辨别该意识体的功能。

◀通过“敌方检索”功能，恶魔会以清晰的姿态展现在玩家眼前。不仅如此，恶魔的各项数据也会得以显示。

头部的视觉摄取机能所采集到的影像会显示在NDS的上屏，功能经过强化后甚至能看到肉眼无法观察到的奇异物体。

下屏则对应手腕部分的资料存储系统，玩家可以阅览各项数据，方便查看迷宫地图。

# 来自世界各国的精英

调查队的队员来自世界各地，他们跨越国籍和经历的限制被编组到4艘登陆艇上。其中1号舰是指挥中枢，2号、4号为战斗部队，3号担当科学分析，在各自的领域发挥作用。

**格亚队长**

调查队队长，领导才能拔群，是掌握人类命运之匙的指挥官。

「只要全舰无间协力，要完成调查工作绝非不可能」

**希梅涅斯**

有着参军经验的美国士兵，为了成功后的犒赏才加入调查队。

「我只要能得到相应的报酬且生命不受威胁，就会贡献出自己的所有力量」

**泽蕾宁**

来自俄罗斯的女性科学家，事前对亚空间做了多项研究，被授予中尉待遇的科学官员职位。

「官方向民众灌输该亚空间只是巨大暴风雪的虚假情报，而我则一定要弄清它到底是什么」

# 恶魔种类创下系列之最 登场数量共计300以上！

说起“《真·女神转生》系列”的魅力，莫过于来自古今中外神话、传说、怪谈里的神魔妖怪作为敌方恶魔登场了。从初代《真·女神转生》开始就担当世界观、角色和恶魔设定的天才恶魔画师金子一马也会给本作绘制众多精美的恶魔。在加入全新的恶魔后，本作的登场恶魔数多达300以上，对于FANS来说实在是兴奋到不行的好消息。当然，与恶魔对话后将其收为仲魔，不同种类的仲魔在“恶魔合体”后生出全新恶魔的合体系统也完全保留。

## 人类的未来由主人公的选择决定

本作看来也拥有多个结局，随着主人公的选择，故事会向不同的方向发展。对于人类而言，「正确的未来」到底是怎样的呢？

# 恶魔对话

主人公与亚空间里的仲魔对话可将其说得为同伴，也就是仲魔。如果选择的对话能符合恶魔的期待，不光能收得仲魔，还有机会获得道具、回复体力等。

◀▲恶魔也有不同的性格，说得它们的方式也千差万别。体验恶魔对话的乐趣也是本作的魅力。

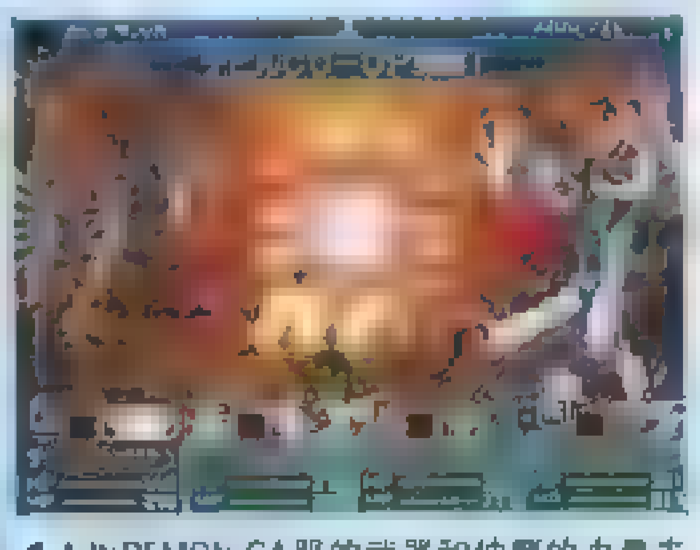
# 恶魔合体

◀▼按照慎竖坐标选择合体素材后便可以很直观地看到合体结果，玩家可选择是否按照该结果合体。不过有时也会发生合体事故，满月时合体事故的几率会大大提升。

恶魔各自拥有特殊技能，成为仲魔后就会在战斗中为我所用了。我方的复数仲魔（两匹或三匹）经过合体仪式能够诞生新的仲魔。合体有着多种讲究，如何练出特有的技能，再把拥有这些技能的恶魔合体为自己的目标仲魔不仅乐趣十足，同样也会让玩家感受到巨大的成就感。

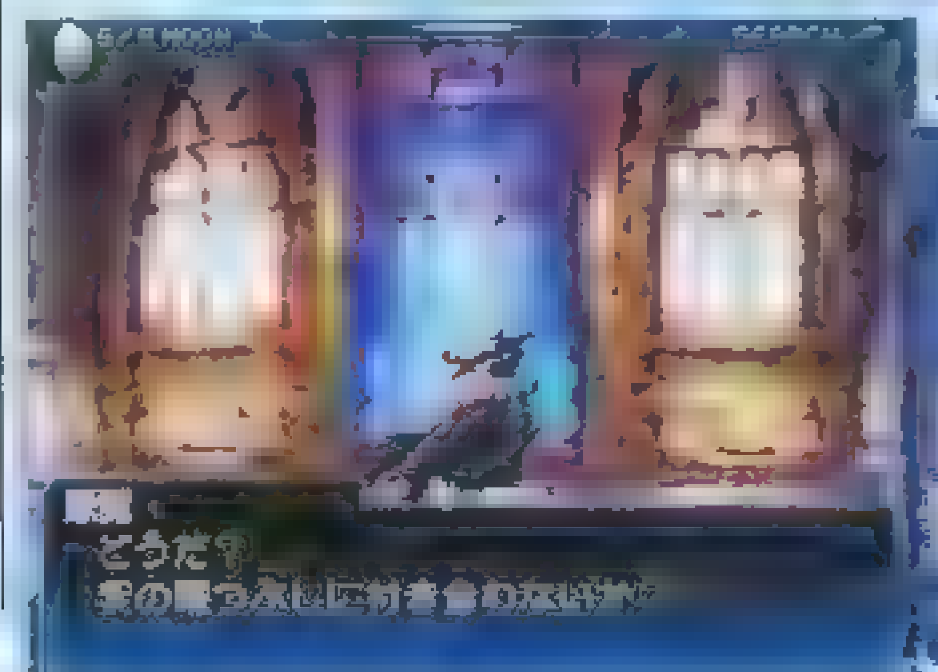
## 背弃神明的禁断仪式

## 与恶魔的战斗，击退来袭恶魔



◀▲以DEMON CA服的武器和仲魔的力量击退来犯恶魔，打击弱点依旧是战斗的关键。此外右图中的"恶魔CO-OP发动"技能也是系列首次出现。

## 恶魔世界里的生存方法



◀除了敌人和仲魔外，还有一类恶魔会特地前来与玩家对话，目的耐人寻味。

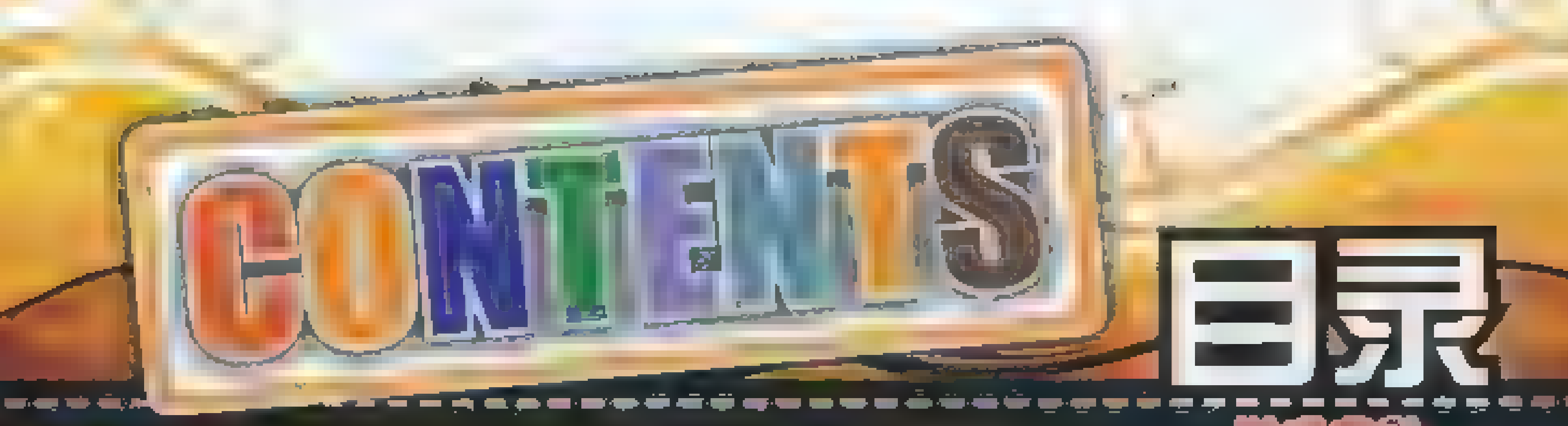
# 掌机王SP VOL.117

美术总监 吴 松

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

### 投稿须知



# 目录



## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式标示游戏类型，[illegible]

| | |
|---|---|
| ACT | 动作游戏 |
| A·RPG | 动作+角色扮演游戏 |
| AVG | 冒险游戏 |
| A·AVG | 动作+冒险游戏 |
| ETC | 其他类游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 |
| FTG | 格斗游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 |
| MUG | 音乐游戏 |
| PUZ | 益智类游戏 |
| RAC | 赛车游戏 |
| RPG | 角色扮演游戏 |
| RTS | 即时战略游戏 |
| SLG | 模拟/战略游戏 |
| S·RPG | 战略角色扮演游戏 |
| SPG | 运动游戏 |
| STG | 射击游戏 |
| TAB | 桌面游戏 |

## 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名称及各游戏机名称的解释如下

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS，神游科技有限公司出品 |
| iDSL | [illegible] |
| Multi | 指某游戏对应多种游戏平台 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation FOR [illegible]，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |

栏目主持 白夜、evelup.cn

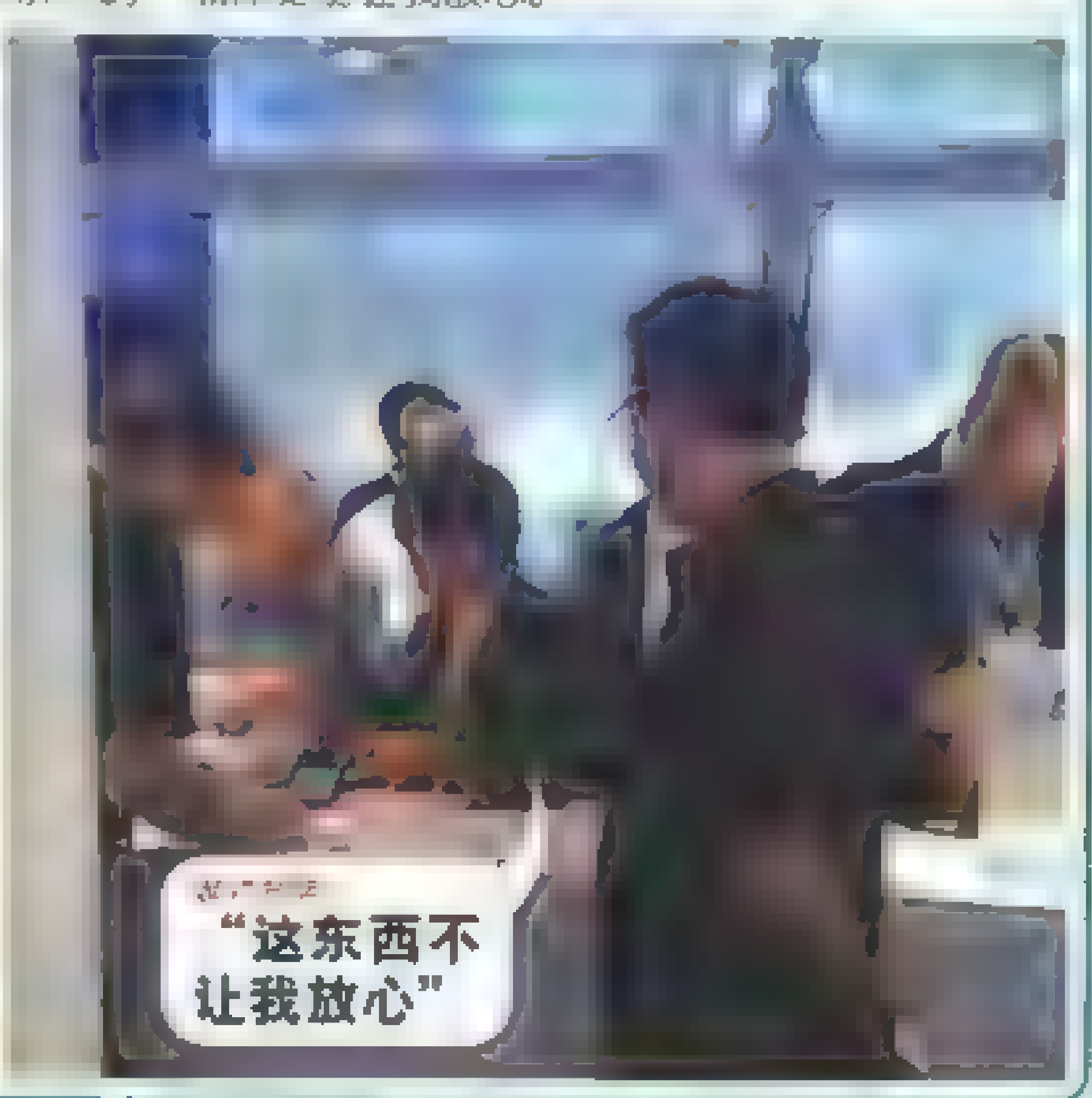
## 宫本茂：我不看好数字下载

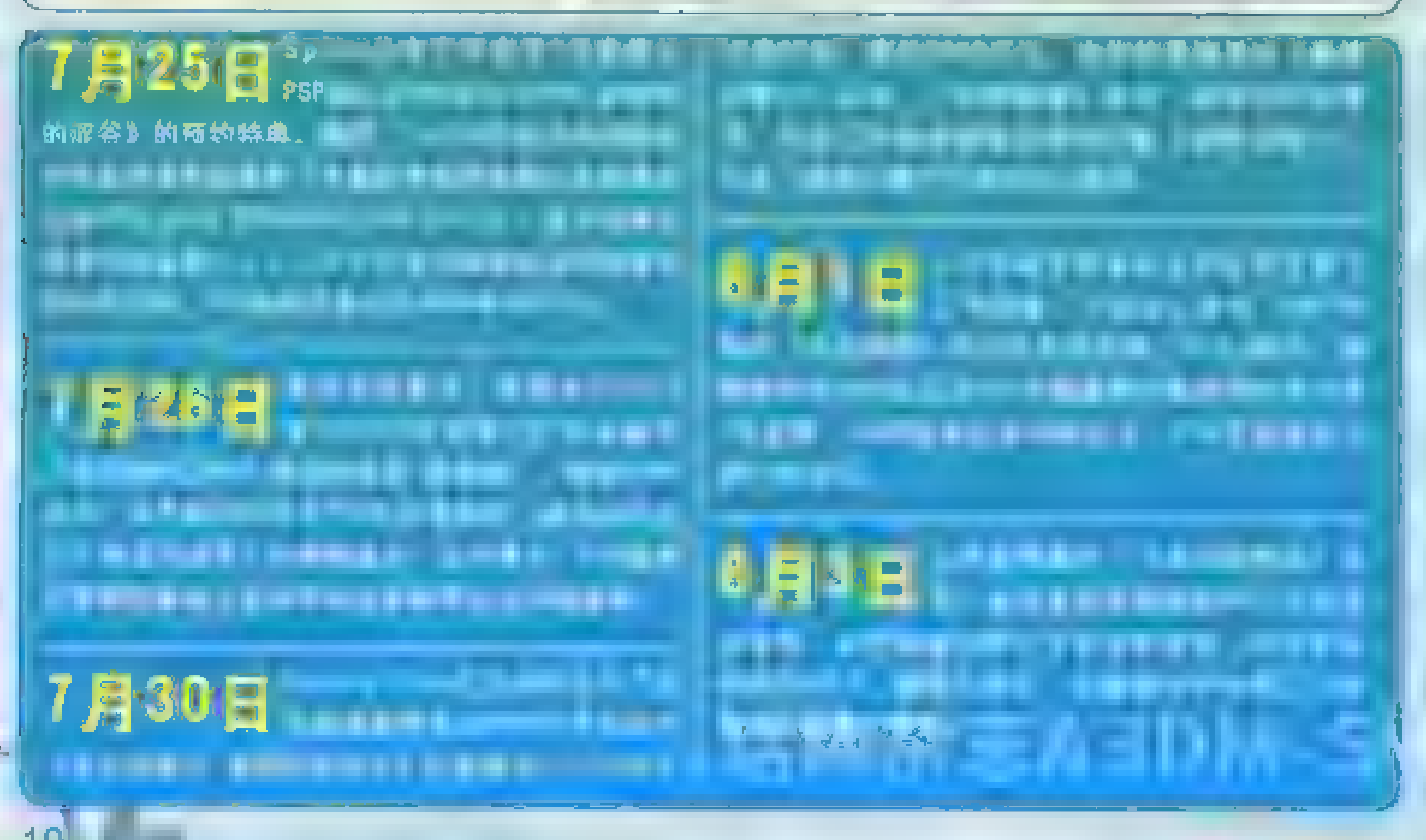
马里奥之父这句话显然是对竞争对手索尼说的。自从索尼在今年的E3展上公布了PSP go将完全通过数字下载的方式来获得软件支持的决定后，关于这个看起来有些"超前"的方式能否成功便一度成为了业界的最热话题。SCE各地区分部官方发言人、在为PSP制作软件的第二方厂商、甚至是众多的小卖店店主对PSP go采取的这种数字下载方式的看法和意见一时间成为了各电视游戏相关媒体争相报道的内容。

日前，在接受《圣琼斯水银报》的记者采访时，任天堂首席游戏设计师宫本茂发表了对PSP go完全采用数字下载方式的看法，不过也显然不看好对手采取的这种战略。

据《圣琼斯水银报》报道，宫本茂表示他并不看好数字下载业务，特别是对任天堂的游戏来说就更不可能。他说："娱乐产品想要完全数字化基本是不可能的事情，比如任天堂的Wii MotionPlus所提供的游戏体验，就不可能借助数字下载来实现。对于任天堂来说，电视游戏不会单纯局限于数字下载，不可能独立存在，我们的绝大部分产品也不大可能通过那种形式来发行。"

"就我个人来说，我属于那种即便从iTune上下载了所有歌曲，还是会想要收藏CD的人。"宫本茂在采访的最后说："我觉得物理载体更能让我放心。"



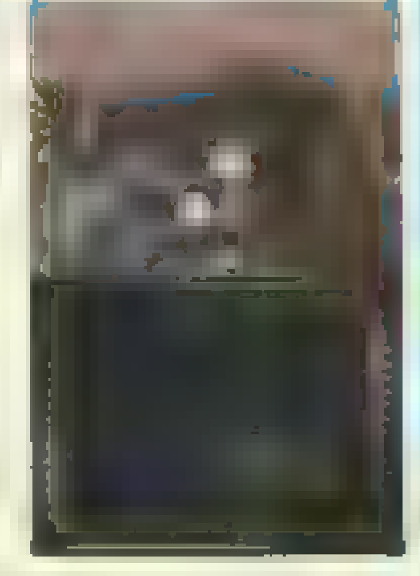
## 《小小大星球》PSP版将提供更多官方关卡下载

日前，国外电视游戏相关网站Siliconera.com透露了目前正在测试阶段的PSP版《小小大星球》的最新消息。据Siliconera报道，除去之前已经公开展示过的游戏的“故事模式”之外，游戏还多了“已下载关卡”和“已购买关卡”这两个选项。

众所周知PS3版《小小大星球》的最精彩之处并不在于游戏本身自带的流程关卡，而是网络上全世界的玩家所依靠游戏内置的工具制作并发布的自制关卡以及索尼后来不断发布的各个官方追加内容，正是因为这些的存在，才使得PS3版《小小大星球》有了不断更新的游戏内容。对于PSP版《小小大星球》，相信开发商Media Molecule将依旧采用这种方式来延伸游戏的可玩性。

对于Siliconera透露的消息，从“已购买关卡”的选项中可以得知，PSP版的《小小大星球》也会在发售后相继出炉各种收费关卡，这些收费关卡应该都将由开发商Media Molecule负责制作，而鉴于UMD的存储容量限制，想要将更多有趣的内容提供给玩家就只有通过追加内容下载的方式。由此可见，《小小大星球》的PSP版将相比PS3版提供更多官方关卡下载。如果这些关卡都有之前PS3版《潜龙谍影4》主题内容的水准，相信玩家也是很愿意为之买单的。

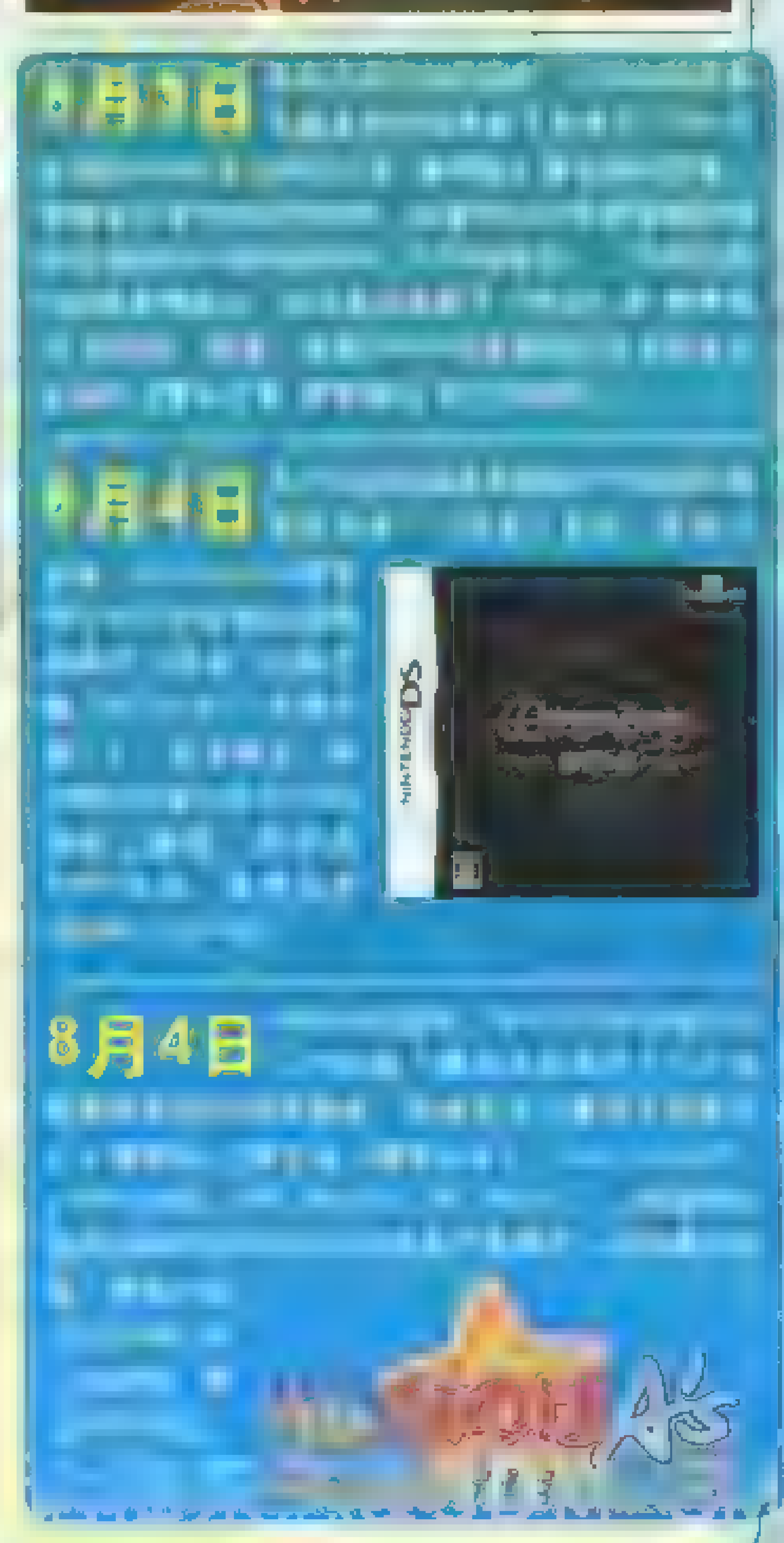
## 掌上战争，《现代战争2》便携化登陆NDS



Activision方面日前对外宣布，旗下今年的重要作品《使命召唤 现代战争2（Call of Duty Modern Warfare 2）》将与家用机版发售的同时推出NDS版本。

对于NDS版本的《现代战争2》，Activision表示，家用机版中的许多游戏要素也会在掌机版中出现，比如操纵特种精英与恐怖分子交火、入侵敌人电脑终端、控制战车横冲直撞或是扮演AC-130上的机枪手朝地面的敌人疯狂扫射。除此之外，NDS版的游戏还将有属于掌机版的专有内容，比如区别于家用机版的独立剧情，支持最多6人的联机模式和生存模式。而达成某种条件后，游戏还将开启限时挑战单机战役并记分的街机模式。

据悉，NDS版《现代战争2》将由n-Space工作室开发，之前NDS版的《使命召唤 现代战争》和《使命召唤 战火世界》就是由这间公司负责开发制作的，除此之外他们为玩家所熟知的作品还有掌机版的《星球大战 原力释放》。



# 索尼发布gamescom参展名单

距离德国科隆国际游戏展开幕已经没有几天时间，关于SCE即将于这届科隆游戏展前召开的长达三个小时的发布会究竟要公布些什么成为了最近游戏圈各种传言的源头，比如我们经常可以看到的“PS3薄机”以及开展前夕传出的PSP go主机会调低售价等等。

日前，SCE欧洲分部正式公布了预定于8月18日召开的gamescom游戏展会的参展作品名单，其中我们所关心的掌机方面已经确定《GT赛车PSP》、《小小大星球》等作品将与新主机PSP go一起出展。

- 暴雨 折纸杀手
- 神秘海域2 纵横贼道
- 战神III
- MAG
- EyePet 你的虚拟宠物
- 瑞奇与叮当 时间裂痕
- 歌星
- 巴兹大师
- 白骑士物语 古之鼓动
- DC漫画英雄在线

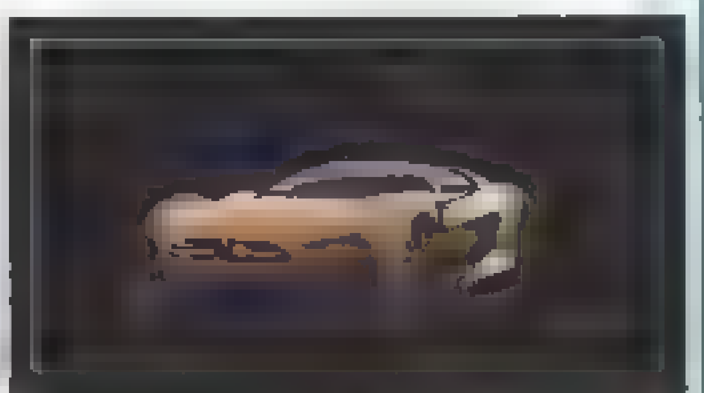
- GT赛车PSP
- Invizimals
- 机车风暴 极地先锋
- 小小大星球
- 杰克与达斯特 迷失边境
- 海豹突击队 布拉沃火线，组3

- Gravity Crash等大量PSN游戏
- VidZone
- PlayStation Home
- [illegible] go 主机

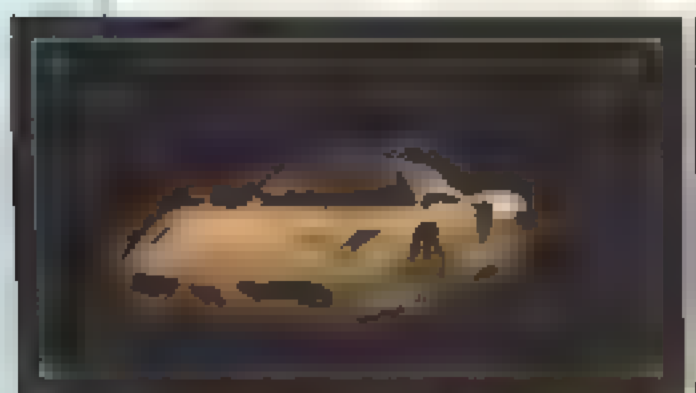
# 《GT赛车PSP》蓄势待发，预定就送"名车"

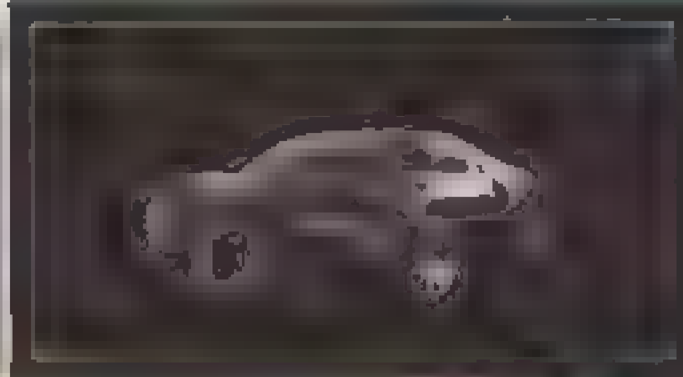
各位玩家注意，如果您现在就预定即将于10月1日与PSP go一同发售的《GT赛车PSP》，你将获赠一辆极品赛车——当然，是在游戏里。

来自PlayStation官方博客日前刊登的消息，目前《GT赛车PSP》已经开始接受玩家预定，预定本作的玩家将可以从5辆世界名车中选择一辆，并且在游戏开始时就可以使用。而这也从另一个方面表示，本作在发售后很可能以下载追加内容等方式在游戏原有的基础上追加赛车，或者是这些名车已经在游戏的那张UMD里，你需要花费一定费用来"解锁"。



官方公布，可供玩家选择的5辆赛车分别是：2009款的布加迪威龙16.4（炭黑）、2007款伊诺兹法拉利（铅黄）、2008款雪铁龙GT（黄）、2009款日产GT-R Spec v（金属蓝）和1974年经典的兰博基尼Countach LP400（橙黄）。这其中既包括了曾经成为众人焦点的经典名车，也不乏2009年日内瓦车展上的最新款，实在是很难让喜爱赛车的玩家们割舍。

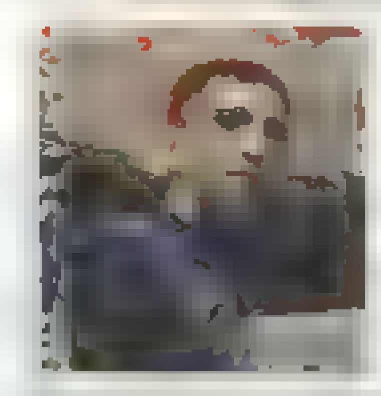




# 任天堂：目标，全球人手一台NDS

任天堂官方前不久刚刚公布了上一个财政季度的运营情况报告。报告显示，NDS的季度销量比起去年同期下降了近100万台，而Wii在全球三个主要市场销量的下降情况则更为明显，日本、欧洲和美国的下降比分别为57%、50%和38%，直接导致公司总体利润额下降66%之多。任天堂官方表示，这个现象已经引起了他们的高度重视，而为了应对新的形式和环境，他们已经及时调整了战略并提出了新的发展目标。

据悉，任天堂社长岩田聪在公司才发布不久后的一次投资者会议上提出，将对NDS重新进行市场定位，让这台掌机变成类似于手机的个人必备品，而不再仅仅是用来与家人、朋友分享乐趣的游戏机。同时，岩田社长表示，对于NDS的目标，是要让地球上的每个人，都拥有一台NDS。而作为该计划起步阶段的市场拓展策略之一，任天堂方面已经在日本与著名的快餐连锁店麦当劳展开了全面合作，让日本的NDS用户可以直接在自家附近的快餐店里，使用免费的无线网络下载游戏或与附近的其他用户联机游戏。接下来，相信任天堂为这个目标还会采取一系列的措施，我们拭目以待。




Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。


# 人类的NDS

只要把任天堂今年上半年与去年同期的游戏阵容一对比就知道，Wii销量的暴跌是不可避免的，虽然几乎腰斩的销量降低幅度有些夸张，不过也不是不可预期的。笔者比较意外的是NDS的销量居然也减少了100万，要知道美版NDSi是4月初发售，在上个财季的3个月时间跨度里几乎每天都在卖。任天堂将美版NDS放在新财年伊始上市销售，显然是希望以尽可能最长的销售周期为第一财季讨个开门红。没想到开门红没讨到，却见到了血光之红。以新主机之威仍然出现销量下滑，可见NDS在欧美也开始进入市场饱和阶段，但岩田聪却不这么认为，NDSi没有像NDSL一样引爆市场，岩田聪反而越发乐观——过去当他提出“人手一台”的口号时，总是以日本为界，现在他的新目标是让地球上的每个人类都有一台NDS！

当初岩田聪喊出要让所有日本人都有一台NDS的口号时，大家都以为那只是一句口号，就像当年微软说X360要覆盖10亿人一样，是一句冠冕堂皇的宣传用语。但微软说过一遍之后就不再重复，而岩田聪却把“人手一台”挂在嘴边，意在告诉人们这不是一时脑袋发热想出的口号。岩田聪也知道NDS无论如何不可能有手机般的普及度，所谓的人手一台表明的是一种态度，说明任天堂要尽可能把NDS的生命周期延长，只有最长的销售周期才能实现最高的累计销量。岩田聪尽管暗示任天堂已经设计了新主机，但不会急着拿出来卖，在NDS的市场潜力被挖干净之前，玩家休想玩到任天堂的新掌机。

虽然上季度销量跌了100万，NDS目前仍是全世界最畅销的游戏机，仍然常年霸占世界各国的主机销量榜首。NDS的市场潜力还有很大，如果任天堂把它的生命周期定为10年，也许最终可以达到2亿台的销量。但主机总体销量下跌的趋势无可避免，任天堂能做的是减缓下跌的速度以及保持NDS软件销售的活跃性。

《勇者斗恶龙IX》创造了系列的首周销量纪录，不过卖到现在也就是与《MHP2G》相当的总销量，以它的国民级身分，这350万套的销量不能算多，如果出在PSP上也不见得卖不到这个数字。要论证《DQIX》是否沾了NDS的福气，还要看首发的旋风过后，还能再畅销多久？从“脑白金”到《怪物猎人》，长卖型大作的特征是可以长期将周销量维持在2万套左右的水平。如果《DQIX》销量超过400万之后，仍能维持2万左右的周销量，就可以在一年后达到和田洋一期待的500万目标，就可以证明NDS确实为“《DQ》系列”带来了大量新用户。不过到目前为止还没有哪些迹象表明“《DQ》系列”的用户层在扩大，SE在NDS上推出了《DQ》的多个冷饭，每个重制与分支系列都与PS2的同性质作品销量相当。《DQIX》是在400万的门槛上戛然而止，还是继续细水长流？这将会是判断NDS传统类游戏未来走势的重要参考。

《DQIX》的销量表明NDS在日本的核心玩家层中差不多已经是人手一台，但在欧美，以年轻男性为主的核心玩家对NDS还是有比较明显的排斥心理。在欧美推出的多数NDS传统游戏销量都不理想，但作为世界最大第三方的Activision Blizzard仍然看好NDS，AB声称可以成为“史上最畅销游戏”的《现代战争2》也公布了NDS版。在欧美第三方纷纷声援PSP的潮流中，有反索情绪的AB总裁Bobby Kotick仍然坚决与PSP划清界限。Kotick也知道NDS的《现代战争2》卖不了多少套，但是比起PSP，没准能为“《COD》系列”带来一些老头老太太或者家庭主妇和少年儿童——毕竟人家是属于全人类的主机。

《现代战争2》出现在NDS上不知会变成怎样的形态？

# 双赢

**Darkbaby**

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

《DQ Ⅸ 星空的守望者》终于通关了！

虽然早已有所预期，但剧情流程之短还是出乎意料之外，难怪许多自命资深玩家的朋友对此深感不满，甚至有人将本作贬斥为历代综合素质最低。认真玩过《DQⅨ》的人，或许基本都会认同这款作品原本仅仅是《DQ外传》的世界传言，剧情构成显然缺乏堪并继承前作所特有的厚重感，游戏系统虽然搭载了大量令人耳目一新的要素，但细节方面还有颇多需要斟酌改善之处。

也不得不承认，NDS相对贫弱的硬件机能大大制约了开发厂商的创造力。虽然《DQⅨ》的影像效果正如Square Enix自诩的那样，已经毫无争议地达到了NDS主机的极限水平，但在图形技术日新月异的今天，这样的视觉效果确实难以承载堂堂国民级游戏之实。SE自信宣言的背后也暗示着NDS硬件机能的发掘已经到了山穷水尽的境地，任天堂应该尽快把硬件升级提上议事日程。相信也是由于硬件机能制约的缘故，《DQⅨ》原先最吸引人的新卖点"网上协作"最终不得不尴尬地改成了无线联机，而剧情的缩水应该也和机能有关。虽然《DQⅨ》推出至今引发了诸多争议，但公然抨击其为"劣作"者还是绝无仅有，如果本作挂着《DQ外传》或其他什么名目发售或许口舌是非还会更少些，而现在这样一款走轻、薄、短、小路线的国民大作，实在难以抚慰诸多资深玩友多年期待之苦。

NDS版《DQⅨ》的发表，显然是特殊时代的特殊产物，日本两家业界巨头出于共同的危机感走到了一起，进行了一场具有里程碑意义的惊天豪赌。由于产业自身发展不健全和国内经济不振，近年来日本游戏产业陷入全面衰退的危境，任天堂因此首先提出了扩大游戏人口的积极口号，而SE早在《DQⅧ》发售之后已经预感到了国内游戏市场的发展已经陷入了瓶颈（在同期硬件普及量扩大三成的情况下，《DQⅧ》的软件销量却较前作下降了19%）。根据日刊《FAMI通》2004年的相关调查数据显示，"《DQ》系列"消费群体呈现逐步高龄化倾向，对于少子化的市场而言显然并非有利信号。以惊人速度普及的NDS顺利取代PS2成为了实至名归的国民主机，任天堂试图采用以点带面的战术，借助NDS的威势来逐步扩大游戏人群，而SE则希冀借助新国民主机所发掘的全新游戏人群（尤其是青少年玩家层）进一步扩大自身产品的市场影响力。这无疑是一个非常具有积极意义的商业合作计划，但NDS的硬件机能从一开始就是制约着计划成败的最大隐患，仰赖SE的协调管理能力和Level-5团队强大的技术开发实力，最终整个计划历经种种波折得以化险为夷。

《DQⅨ》发售四周以来，累计软件出货数已经顺利突破3?0万份，实际销售也达到了340万。值得一提的是，进入第四周后软件周间销量依然维持在17万以上的高水准，已经完全确立了所谓口耳相传的长卖效应，累计销量超越历代最高的《DQⅦ》已经成为定局，甚至超越SE预期的国内500万份计划也并非毫无可能。受到国民游戏发售的极大推动，市场已趋饱和的NDS系主机也一扫多时的颓势，硬件周销量连续四周维持在8万台以上景气状态，在《DQⅨ》的巨大牵引效果下，诸如《动物之森》和《新超级马里奥兄弟》等发售多年的大作也纷纷回门游戏销售榜前列，市场推动效果一目了然。在《DQⅨ》和紧随其后发售的Wii平台《怪物猎人3 tri》的连携攻击效果下，任天堂阵营在今夏商战期取得了压倒性的胜利，而日本国内市场也再现了久违的繁荣景况。总而言之，NDS版《DQⅨ》的推出完全达成了预期效果，顺利实现了多方共赢。还有一个月左右就将是新作密集发表的TGS展会期，《DQⅨ》的圆满成功一定会对第三方厂商的市场判断产生指向性的引导作用。

这几天在日本著名的2CH游戏论坛盛传着这样的流言，据称SE计划在今年末或明年春在Wii平台推出《DQⅩ》的完全版，鉴于这家善于市场运作的软件巨头一贯的经营作风，笔者目前只能判断该流言的准确率可能在六成以上。我们也有更充分的理由相信，关于《DQⅨ》的故事并不会就此终结，SE一定会不遗余力地榨取剩余价值！

《DQ IX》的势头依然强劲，从目前的成绩来看，累计销量超过《DQ Ⅷ》所创纪录的可能性还是非常高的。《MHP2G》廉价版虽然在排名上有所下滑，但随着PSP同捆主机套装的推出以及《MH3》的发售等利好因素的影响，其周销量其实是比以前有所上升的，而其实际销量达到100万相信也只是时间问题，这对于一款廉价版游戏来说是非常不容易的

| 排名 | 本周销量 | 累计销量 | 平台 |
|---|---|---|---|
| 1 | 27万206套 | 321万7502套 | NDS |
| 2 | 7万1175套 | 40万5367套 | NDS |
| 3 | 5万6151套 | 5万6151套 | NDS |
| 4 | 4万84套 | 4万84套 | NDS |
| 7 | 2万4008套 | 2万4008套 | NDS |
| 6 | 1万8210套 | 84万8743套 | PSP |
| 5 | 1万651套 | 10万2241套 | PSP |
| 8 | 7666套 | 13万5764套 | PSP |
| 9 | 7526套 | 7526套 | NDS |
| 10 | 7316套 | 245万6022套 | NDS |

| | | | |
|---|---|---|---|
| NDSi | 8万1260台 | 170万9904台 | 298万9996台 |
| PSP | 2万9818台 | 129万8313台 | 1237万6777台 |
| NDSL | 1万1732台 | 33万1889台 | 1775万7657台（2418万7063台） |

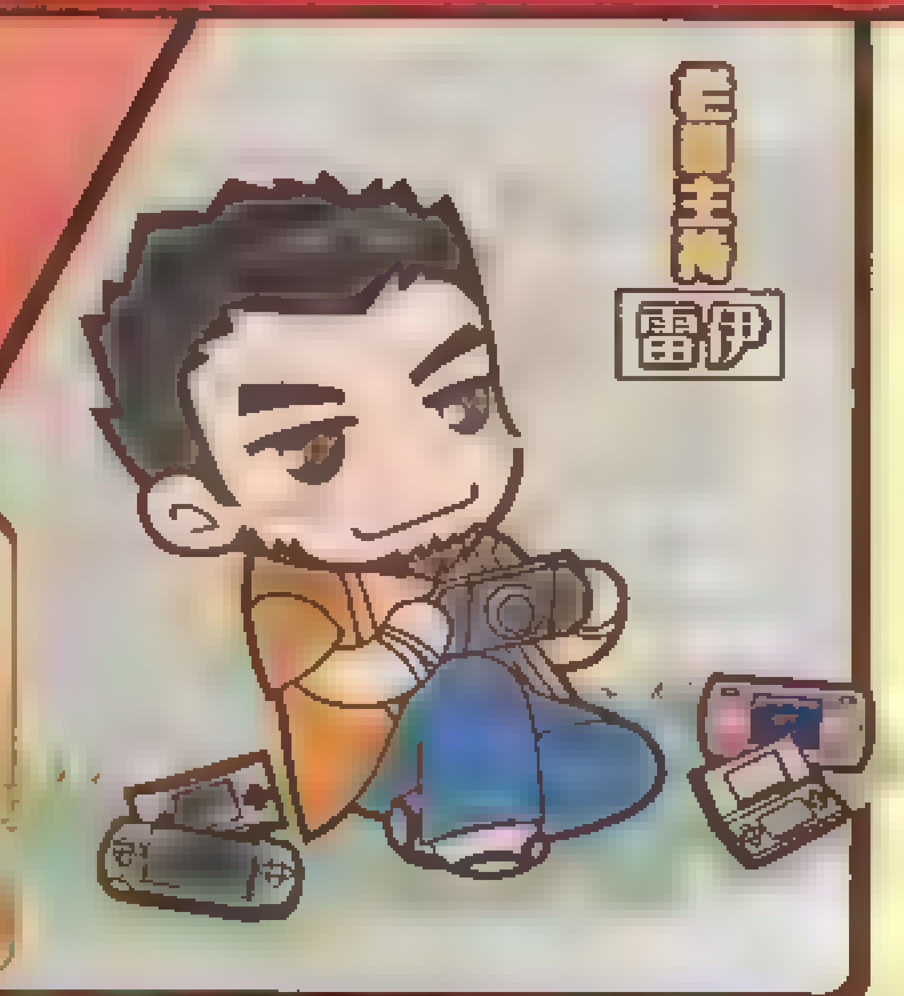
| 排名 | 平台 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 本周销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | NDS | Nintendo | RPG | 2009年3月22日 | 1万9419套 | 197万9260套 |
| 2 | NDS | Nintendo | ACT | [illegible] | 1万8277套 | 15万143套 |
| 3 | NDS | Nintendo | ACT | 2006年5月15日 | 1万7420套 | 703万6052套 |
| 4 | NDS | Nintendo | RAC | 2005年11月15日 | 1万7065套 | 584万5223套 |
| 5 | PSP | Capcom | ACT | 2009年6月23日 | 1万2978套 | 12万7277套 |
| 6 | NDS | EA Games | ACT | 2009年6月30日 | 1万2665套 | 3万9434套 |
| 7 | NDS | Nintendo | ETC | 2005年8月23日 | 1万942套 | 896万4349套 |
| 8 | NDS | Capcom | A RPG | 2009年6月30日 | 1万775套 | 6万7319套 |
| 9 | NDS | Activision | ACT | 2009年6月23日 | 9451套 | 7万533套 |
| 10 | NDS | Konami | TAB | 2009年5月19日 | 9177套 | 7万9734套 |

# 最期待

# 读者期待榜

GOLDEN EYE CROSS-REVIEW

# 黄金眼

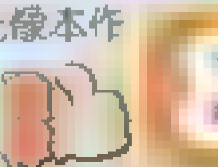



如果说你觉得集结了"《传说》系列"人气角色的《世界传说》还不够过瘾，那么就来试试同样是《传说》人物大杂烩的乱斗游戏《对决传说》吧。而4人联机对战也可以说是小小地弥补了PSP《传说》作品必无法联机的缺憾。《巴哈姆特之血》同样是一款支持4人联机的游戏，一起挑战巨兽的感觉非常爽快。

## 装甲核心3 携带版

系列第六作《装甲核心3》的PSP移植版……屏幕比例改成了16:9……还加入了支持最大4人的无线连接对战功能。

本作在整个系列中有着举足轻重的地位，不仅世界观来了个大刷新，系统方面也有不小的改进，像现在作品中的左手枪械武器设定就是来自于本作。除了动作要素，游戏的另一个重点就在于机体组装系统，如何组装出集美型和实力于一身的机体是每个《AC》玩家最津津乐道的地方。虽说是内容百分百移植，不过相比PS2版，PSP版还是存在一些不足，像是因为机能的不足导致画面还是略有所缩水。另外，因为PSP的滑杆要紧一些，长时间玩像本作这种需要经常推着滑杆的游戏后大拇指会有酸痛感。



8

相比PS2版变化不大，键位的自由设置让原本键位不多的PSP更能适应玩家的操作需求，多达240种部件足以满足玩家DIY的乐趣，联机也十分方便。

8

游戏有着系列一贯的硬派风格，但玩起来门槛较高，复杂的系统会让新手不知所措。作为复刻版，本作加入了一些新要素，显得诚意十足。

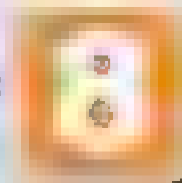
7

■アーマード・コア3 ポータブル■UMD■From Software■ACT
■2009年7月30日■1～4人■无对应周边

## 对决传说

本作是集合了"《传说》系列"人气角色的一款格斗游戏，可使用的人物足有35名，游戏当中还融入了种种RPG要素。

丰富的模式加上需要投入大量时间精力的成长系统，本作的耐玩度相当高。战斗的操作部分与"《传说》系列"以往的作品相比没有太大区别，不仅上手简单打起来也爽快度十足，战场上随机出现的各种道具以及机关更是让战斗乐趣大增。不过由于场地较大，CPU还总喜欢四处乱窜不打玩家，玩家经常要和敌人玩捉鬼游戏，没有耐心的人很容易暴走。另外，本作的读盘时间不是很理想，战斗前那超长的读盘时间不说，有时在剧情对话中要看下一句台词都还要读上一会，严重影响了游戏感。



8

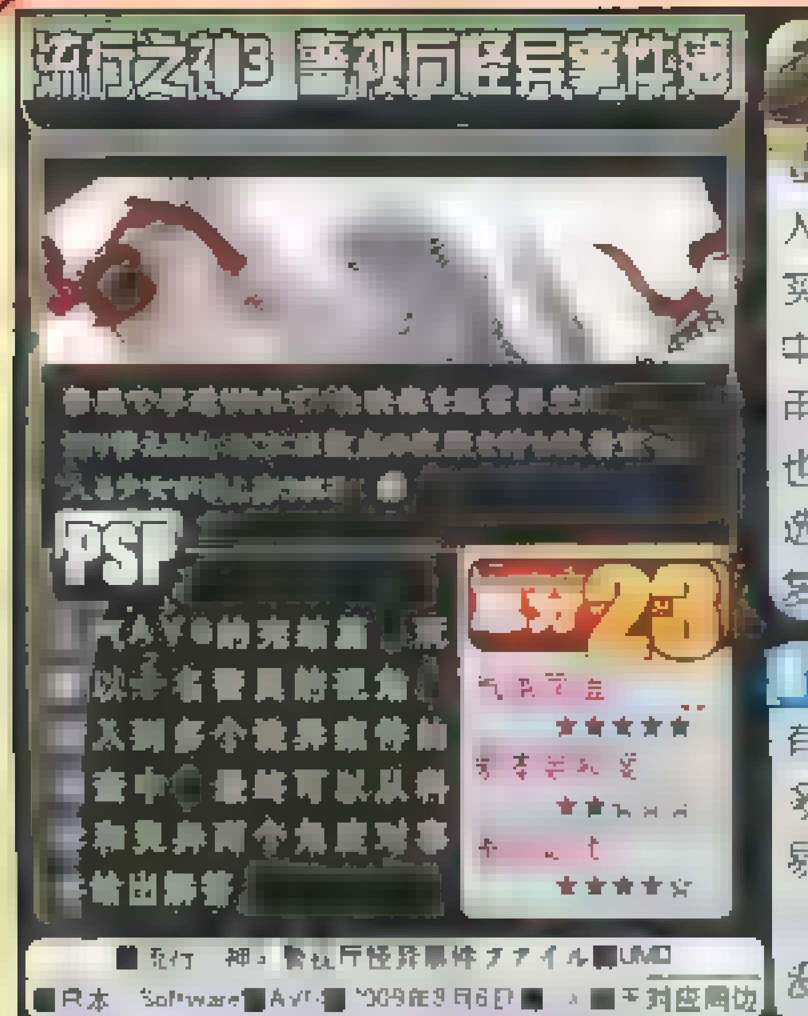
单射模式与……比起……的《导…》还是有很大差距的，但本作的……乐趣……不……尤其是在……4人乱斗……要……上风……气。

8

很是失望的一作，系统构造有偷工减料嫌疑，在延长游戏时间上也采用的是"拖"和"刷"，角色魅力不应该是这样的卖法。

7

■テイルズ オブ バーサス■UMD■……■FTG
■2009年8月6日■1～4人■无对应周边




气氛的营造依旧出色，无论是油画风格的插图还是诡异的音乐音效，加上细致入微的描写，使得每一起事件不仅生动立体，主人公对于玩家的代入感更是十足到位。不过个人看法是，剧本作者的这种写法实在很考验玩家耐心，文字功力不算很强却采用了西方文学中大量心理和环境描写，对于国内大部分能看懂日语却无法用日语思考、需经历脑译过程的玩家而言，看得哈欠连连也不是怪事。此外必须要提的是本作新增的小节、选项跳跃系统，总算把玩家从多次阅读重复章节的苦海里解救了出来。

8

该系列虽然制作得有板有眼，但玩起来可以说是众多文字AVG中较累的了，容易让人昏昏欲睡这一点在新作中依然没有得到改善。

7

分歧点比起前作还要多，剧本量极大，太过详细的细节描写个人总觉得有些拖沓，不过整个故事还是相当不错的。

8

■发行 神3 警视厅怪异事件ファイル■UMD
■日本 Software■AVG■2009年9月6日■ ■不对应周边

系统已经非常成熟的一款方块类游戏，爽快刺激的连锁依然是游戏的一大乐趣，本作中首次出现的“大变身”的全新游戏规则又让游戏有了全新的刺激感。本作中最值得称道的就是更加完善的学校模式，不仅能让玩家轻松学会连锁技能，还让玩家通过“毕业测试”的方式来考验自己的掌握度，就算是新手玩家，上手也只需一顿饭的功夫。游戏中可使用的人物非常丰富，性格各异的角色配以可爱的风格，使本作成为一款不可多得的休闲佳作。通过WI-FI与朋友对战，玩起来的感觉会更加有趣、热闹。

7

“《噗哟噗哟》系列”的素质一向非常稳定，这次的新规则使得连锁起来更加简单，即便是初学者也能轻易做出爽快的连锁。

8

尽管加入了不少新规则，但玩法变化并不大。易学难精的系统让本作富有研究价值，也是喜欢多人联机的PUZ爱好者不容错过的佳作。

8

■卡片 2Mb ■SEGA■PUZ■2009年7月30日
■1~4人■对应WI-FI 无线通信

游戏的画面比较令人失望，虽然是款外包游戏但显然SE的把关不够严格，所以对本作感兴趣的玩家先要问问自己能不能经过满屏马赛克的考验。与巨兽的战斗明显借鉴了《旺达与巨像》的制作理念，尽管掌机性能有限，但游戏中挑战巨兽的气氛制作得还是比较到位的，不过巨兽的数量过少可以说是一个弊端。支持4人联机为游戏加分不少，与朋友们一起挑战丰富的任务，可以体验到远胜单机的游戏乐趣。利用触摸功能来进行攻击使游戏的操作变得比较独特，虽然操作比较方便，但打击感还需一定加强。

7

与巨兽战斗没有想象中那么有趣，本作无论是战斗系统还是剧情部分都属于中规中矩，缺少让人眼前一亮的东西。巨兽战中有动魄力……也会被感受得淋漓尽致。

7

游戏时没有拖慢的现象这点让人非常满意，按键移动加全触屏攻击的设定操作起来也非常顺手。游戏中的素材非常丰富，刷怪自然难免。

8

■卡带 2Gb ■Square Enix
■2009年8月 ■1~4人■无对应周边

# 黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

## 所有的Persona都从这里开始

游戏时间：100小时以上　黄金珍藏　文 胧月

**Persona**

Persona

PSP　◆Atlus　◆RPG　◆2009年4月23日　◆日版　◆1人　◆5229日元　◆无对应周边

黄金眼评分 27

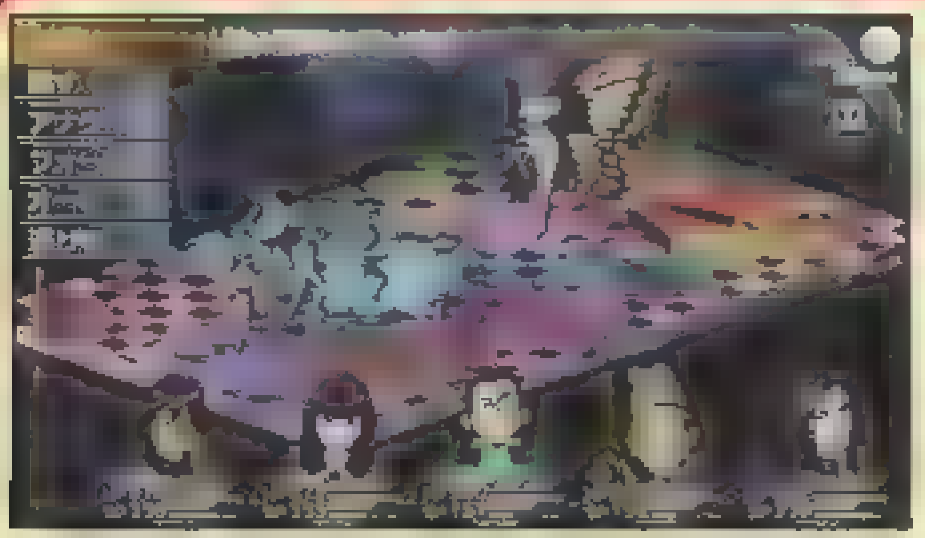
初代《Persona》诞生时，就在挑战传统的同时又创立了自身的新传统。这种传统到《罪》&《罚》被发展到极致，以至于当系列中再次出现一个叛逆的孩子，旧部拥趸会感到颇为受伤。早在几年前就有传言说"《Persona》系列"将有作品登陆PSP，不少人就开始猜想是不是所谓的"心跳回忆版"。终有一天，谣传言成官方纠正为初代《Persona》的复刻版，叫好声一片。事实上PS版《Persona》本就是整个《女神》大系中最卖座的一款，群众基础深厚。这次复刻的PSP版销量也一举超越了近年PS2、NDS等平台的若干《女神》原创新作，名利双收。

### 门槛与阴暗

老话题，总之只要提到《女神》就会有"门槛、阴暗"。从我个人角度来说，很难理解这样的误区是如何产生的。《女神》在气氛的营造上的确很另类，决不能称得上是"大众向"游戏，大部分玩家玩不下去是因为无法找到兴奋点。

"门槛高"从字面上理解，是想跨越却难跨越。如果你"想去玩"了，那么就大胆地玩吧。尤其这款《Persona》本来就是相当入世的一作，主题看似深沉复杂，实际积极向上。围绕校园的故事不涉及所谓阵营、创世、人类自省等沉重主题，游戏里所经历的主要BOSS战，实际上都将该角色的幻想和现实做出一次对比，得出"人应该积极融入社会"的结论。这在主线的香西千里战、神取战、潘多拉战、"雪之女王"的所有BOSS战中都体现

▲借助大量童话与神话典故的本作在考究时也相当有意思。



▲本作中战斗成员是RPG中较少见的5人制，所以大部分战斗都算较为简单的。

得真实细致，结果比“王子和公主一起打倒威胁世界的大魔王”更让人觉得感动和快慰。

游戏中的Persona是荣格心理学和《JOJO奇妙冒险》中“替身”的融合产物：在心理学上，Persona是每名角色的“心之影”，剧本中将Persona（尤其是初期Persona和角色专属Persona）与角色联系得尤为紧密，和星座、塔罗种族一起暗示着角色的性格和转变经历。这比起系列往后的《P3》、《P4》两作（尤其是前者）来，是勾勒得绝对细腻许多的看点。如主人公的初期Persona青面金刚，在神话中原本是猎食人类的恶鬼首领，后来转变为祛厄消灾的守护神；后期主角专属Persona毗湿奴也是代表“维持、守护”的印度主神，这与主人公从起初的孤僻到后来为保护同伴而战是一致的。在系统上，Persona很明显是借鉴替身的“超能力”，并假借神魔将这种超能力表现出来。实际上，这些神魔外形的Persona不过是心灵的产物，因此“《P》系列”的合体，其场所既不在邪教，也并非采用炼金术，而是在意识和无意识夹缝间的velvet room里作成，表明所谓的Persona召唤仪式只不过是一种心理暗示。

设计上也突破了金子一马在“《真》系列”中的玄秘、经典风格，显得个性张扬而现代感十足，一脸坏笑的毗湿奴、西装革履的大天使等一反常态的设计在知名度上甚至完全不亚于他们宝相庄严的四臂、六翼形象，考究派对此相当不满也在情理之中。其实就算是“《真》系列”里的神魔外形何尝又忠于原形了呢，本作是一款游戏，而不是“大家的每日神话图鉴”，额外给其附加价值或目的可是很累的事情。

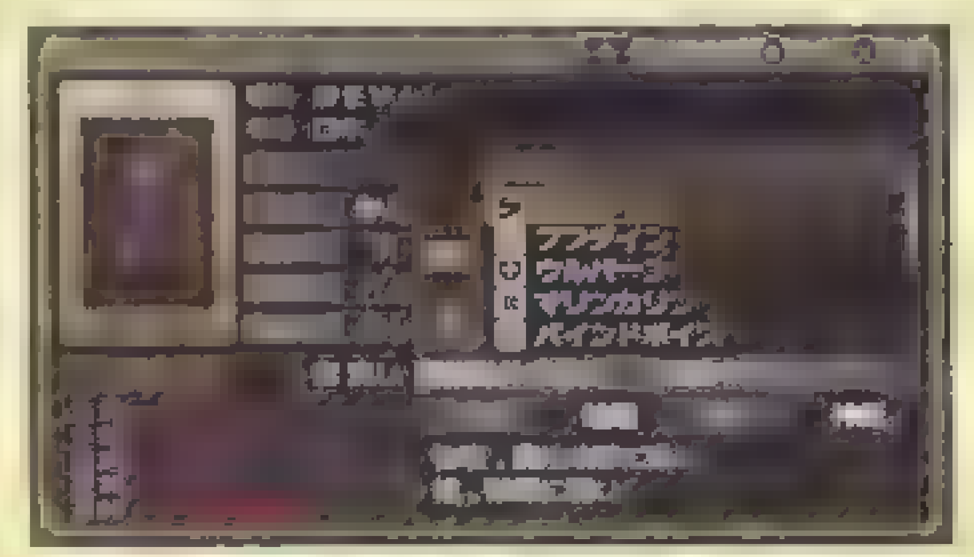
## 沿袭与变化

这次移植重新制作了游戏中的音乐，虽然仍由目黑将司担纲，风格却更偏向于近年《P3》、《P4》的曲风，圆润之余也少了些棱角（其实这是必然的），但和原作的契合度依然很高。此外，战斗中Persona召唤演出的时间有所缩短，甚至可以略过不看，大幅提高了游戏节奏；玩家也不用担心在逛了1个小时的迷宫后发现找不到记录点。这些都是再移植后的系统改良，尤其是对于掌机平台而言，这样的改良尤为体贴。

Persona合体部分则没有做丝毫变动，由于合体系统中的每个环节都有牵一发而动全身的影响力，改变某个合体公式就可能要把整个合体表推倒重做，因此不在较真之列。只是原版里存在的恶性BUG依旧存在——当Persona仓库接近满员时，合出的Persona无法装备或召唤。如果硬要宣布这是条秘技而不是BUG，那我个人认为这也是个“需要修改掉的秘技”，遗憾的是官方没有。各位玩家还是小心为妙吧，本人就遭遇过仓库还有4个空格时合出废柴版モト的经历。

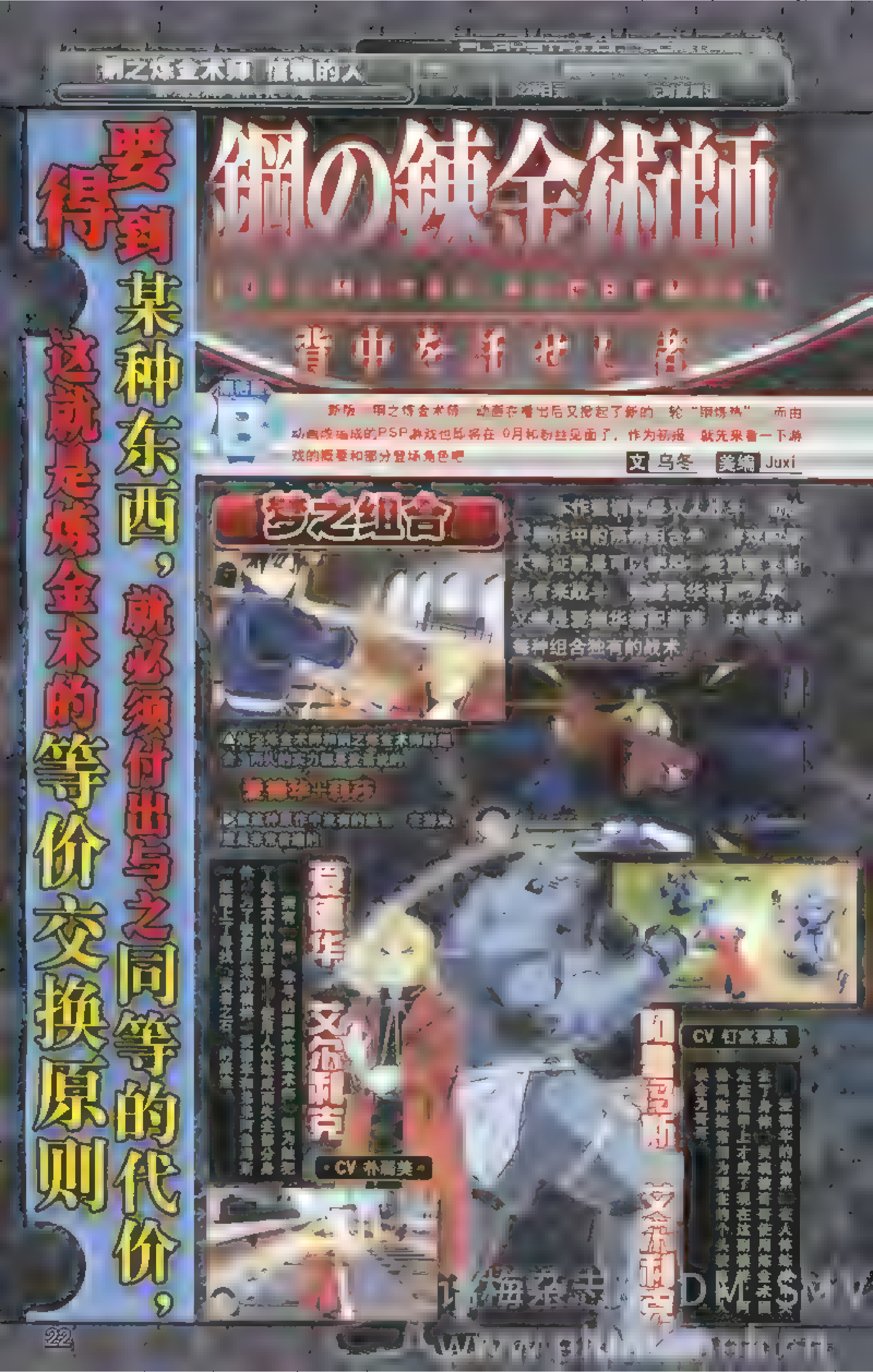
## 耐玩度

“《女神》系列”均以耐玩度高而著称，这里的“耐玩”不包括事后的考据，单指游戏里的时间投入。存在合体系统的大部分作品自然不用说，就连没有合体的《数码恶魔传说》两作也有名垂RPG历史的两名棘手BOSS。《Persona》的合体由于是素材归素材，结果归结果，没有二次合体之说，所以除了几个强制事故合体外，没有太绕人的步骤。只是有些Persona你尽管知道做法，想弄到封神具却要经历千辛万苦。如作成毗湿奴需要收集所有恶魔卡片，光其中的裂口女就要玩家反复凹人品数日方有机会拿到。要培养合体出的Persona同样是件老大的工程，这集中体现在结晶在复活Persona的反复加点上。不过出于私心地讲一句，这些流程虽然麻烦，达成感却比许多RPG里“使唤人”类的支线任务高得多。

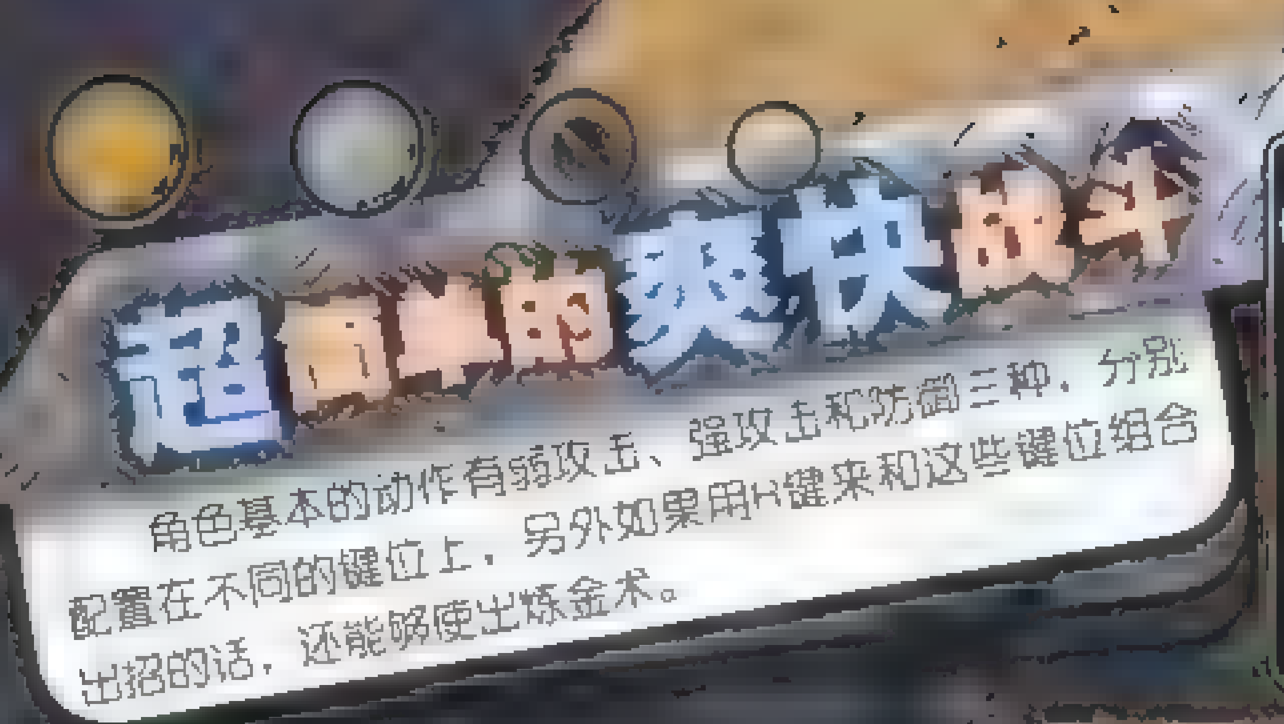


▲Persona作成当然是最耐玩的部分了，注意本作的各属性与正统作品还是有区别的。

**结语** 我一直认为《Persona》是《女神》中最贴近所有玩家的一作，流程也好剧情表现方式也好，没有偏左或偏右的极端。这种风格基本可断定已经是不会在今后作品中出现，成为绝响了。假如你对“《女神》系列”抱有很大兴趣，推荐从本作入手。



要得到某种东西，就必须付出与之同等的代价，
这就是炼金术的等价交换原则
鋼の錬金術師
背中を託せし者
新版《钢之炼金术师》动画在播出后又掀起了新的一轮"钢炼热"，而由动画改编成的PSP游戏也即将在9月和粉丝见面了，作为初报，就先来看一下游戏的概要和部分登场角色吧
文 乌冬 美编 Juxi
梦之组合
CV 朴璐美
CV 钉宫理惠



# 超简单的爽快战斗

角色基本的动作有弱攻击、强攻击和防御三种，分别配置在不同的键位上，另外如果用R键来和这些键位组合出招的话，还能够使出炼金术。

## 基本动作

| | |
|---|---|
| 弱攻击 | × |
| 强攻击 | ○ |
| 防御 | □ |

## 炼金术的使用场所

使用炼金术练成的东西，它的威力决定于使用的素材。如在周围是土的环境中使用防御系炼金术，那练成出来的墙壁就是土制的，而如果是石头的地面，那练成出来的墙壁就是由坚硬的岩石构成的。

▲▼使用R加×或◎的组合键使出的是攻击系炼金术，而使用R加□的组合键使出的是防御系炼金术。

▲在输入指令时搭档角色是无敌的。[illegible]

## 联携攻击

战斗中玩家使用的角色都有一[illegible]就可以和自己的搭档一起使出威力的联携攻击了。联携攻击[illegible]输入特定的指令[illegible]联携攻击可以[illegible]

**羁绊槽**

[illegible]和同伴一起战斗时就会慢慢累积[illegible]

# 充足的故事模式

在单人模式中，玩家可以体验到各登场角色的不同故事，下面就让我们来看一下“爱德华篇”和“罗伊篇”第一话的内容吧。另外在单人模式里和主人公搭档的角色会根据章节的不同而变化，根据每个角色的特点来制定战术吧。

## 爱德华篇

圣特拉尔发生了国家炼金术师连续被害事件，凶手是一名自称“神之代理人”的伊修巴尔人——斯卡。而身为国家炼金术师的爱德华也成为了斯卡的目标，两兄弟究竟能否成功化险为夷呢？

### 敌人是斯卡

▲斯卡的目标只有国家炼金术师，究竟是什么令他对国家炼金术师产生有那么大的仇恨呢？

### 兄弟联手取得胜机

▲游戏中的斯卡和原作一样厉害，陷入苦战是免不了的。

## 罗伊篇

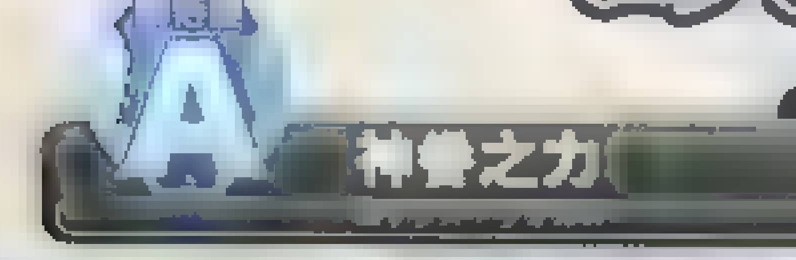
休斯中佐担心罗伊大佐终日坐在办公室里会荒废了自己的炼金术，为了消除休斯的这种顾虑，罗伊答应休斯和阿姆斯特朗大佐进行一场炼金术对决，而莉莎则作为罗伊的搭档也加入到了这场对决中来。

▲阿姆斯特朗大佐擅长肉搏战，因此战斗中保持中远距离是明智的选择。

# 被划分为光与暗两块的世界，继承神眷之力的勇者们展开壮大的冒险物语

Stung可以说是慢工出细活的典范。作品虽然不多，但近几年的《约束之地》、《克歌朵拉同盟》等作品都以独特的系统获得了不少玩家的好评。这次为大家介绍的《神眷之力》是Stung开发的最新原创作品，而游戏的发行方则找来了同样在核心玩家中有着不错口碑的Atlus，相信这两家RPG实力制作公司的合作一定能给大家献上一份满意的答卷。

文 雷伊 美编 澄香

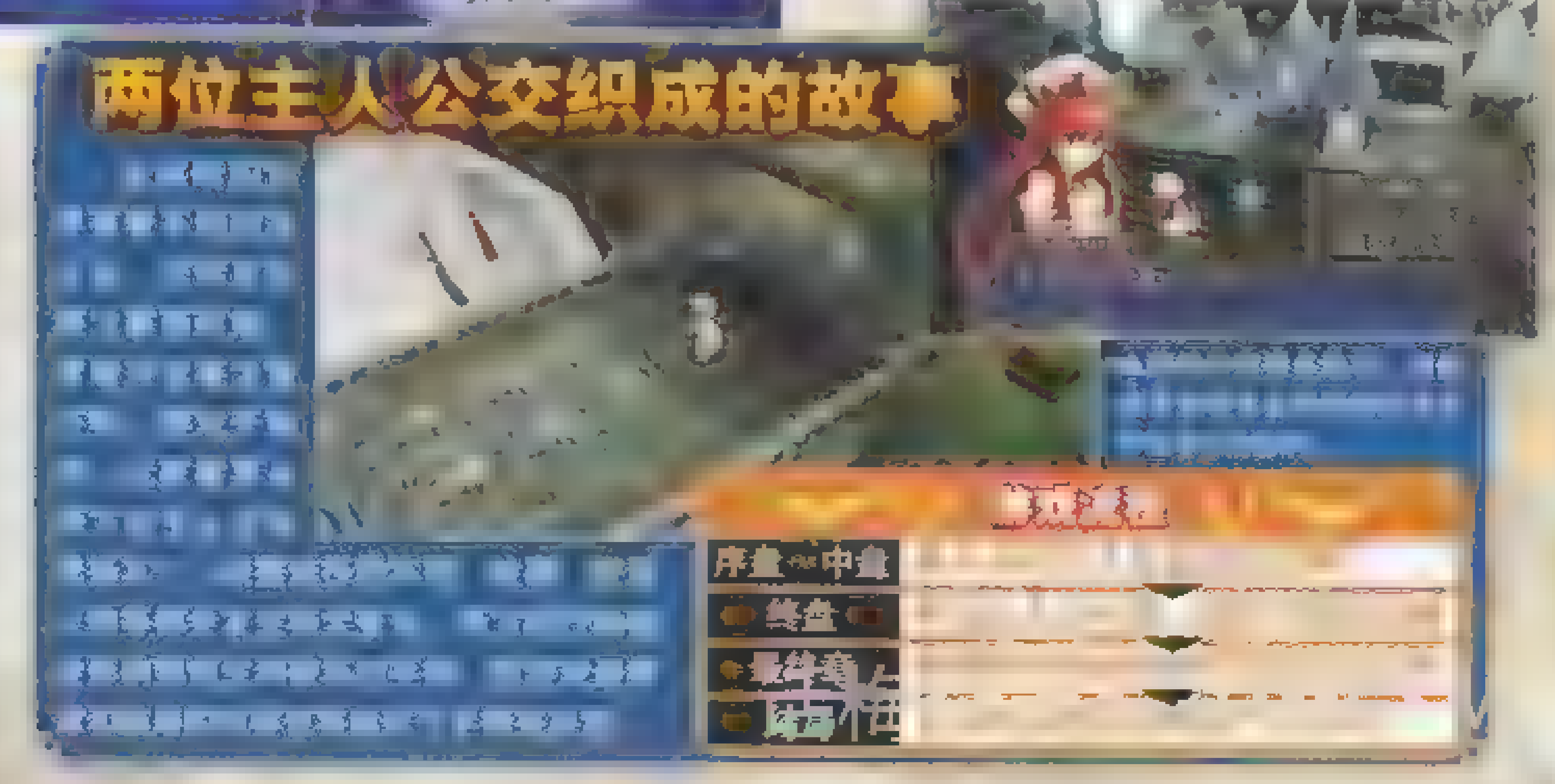



## 一分为二的世界 贝尔裘

在遥远的古代，破坏之神和创生的神威之间展开了壮大的战争。最后，世界被巨大的峡谷"漆黑的断崖"一分为二。位于大陆西部的光辉贝尔裘失去了黑夜，人们坚信黑夜的来临意味着世界的终结；位于大陆东部的常暗贝尔裘失去了白天，为了获得太古之光，那里的人们不断磨炼着自己。

将破坏神封印于地底的神威失去了肉体，但其力量却由后世的人们所继承

## 两位主人公交织成的故事



帕鲁菲娜大神殿的巫女，17岁。继承上位神官辈出的亚玛克革特家族的血统但她本人貌似没意识到这一点。
声优：大河内雅子
能够自由控制巨剑的青年剑士。为了传达妹妹的预言，前往帕鲁
声优：后滕邑子
拉菲特的孪生妹妹，使用神器"神珠阿尔根特利亚"，预知了光辉贝尔装即将到来的危机。
居住在"深渊龙洞"中的龙娘族男子。犯下了同族相杀的禁忌，为了追随某个男子展开了世界之旅。
声优：青水一贵
声优：小清水亚美
活用神器之力的战斗系统

▲强化之后的神器的基本性能可以得到提升，部分神器上也会附带新的特技

文 阿鲁　美编 Juxi

由日本……制作的……以音乐为题材的清新幻想风格RPG（……）将在10月底登陆PSP，游戏的人设由……担当，之前DS上的作品《玛鲁王国的人偶公主》的人设就是出自……之手，而音乐方面则是由制作过"《玛鲁王国》系列"以及"《魔界战记》系列"的佐藤天平操刀。游戏以音乐为主题，讲述了一个另类的与魔王战斗的故事，而游戏独特的世界观以及设定相信能让玩家们体验到与众不同的RPG。下面就让我们来一睹本作的风采吧。

## 故事背景

在把音乐当做生活和文化中心的……祝祭时演唱祭典之歌的前夕，被突然出现的魔王夺走了声音。

得知莉莉被夺走声音后的米迦……

# 人物介绍

## 米娅贝尔・多鲁法

CV：阿澄佳奈

本作的主人公，多鲁法三姐妹中最小的妹妹。心地和善，喜爱唱歌，但是在别人的面前却会害羞到发不出声。自幼崇拜的人是已成为歌姬的姐姐。

## 克拉拉・多鲁法&摩特

多鲁法三姐妹中的二姐，和米娅贝尔的关系很好，常常为自己的妹妹加油打气。头上随时顶着不明生物摩特，虽然自己的音感并不好，不过好像有着某种特殊的能力。

## 古德芙

CV：[illegible]

选择米娅贝尔为引导者的青年型人偶。由著名工匠打造的仿真人偶，不过由于失去了人偶之心而导致言行举止总是[illegible]。

## 莱莉西亚&阿尼马特

CV：长谷川明子　CV：？？？

克拉拉的同班同学，喜欢音乐但不善于表达的好胜女孩。对附近的小孩子来说犹如姐姐一般的存在。优秀的作曲家。随身携带的人偶[illegible]是一个脾气暴躁的[illegible]

## 伊古赫特

イグヘ[illegible]

CV：铃木达央

[illegible]与古蕾芙一起行动[illegible]少年[illegible]学生时代的同学[illegible]夺走声音[illegible]决定全力协助[illegible]贝尔的行动[illegible]出身[illegible]门的伊古[illegible]出[illegible]

## 魔王奥罗斯

魔王アウロス

CV：中田让治

[illegible]只[illegible]魔王[illegible]大祝祭前夕突然出现并夺走了[illegible]的声音[illegible]之后[illegible]出大[illegible]王[illegible]下[illegible]只[illegible]之[illegible]了[illegible]

## 莉莉・多鲁法

リリィ・ドルファ

CV：吉住梢

多鲁法三姐妹中的大姐[illegible]三百年[illegible]在大祝[illegible]夕[illegible]出现的魔王夺走了声音。

# 游戏要素

## 人偶

[illegible]中十分常见的人偶[illegible]人类制作出来[illegible]偶出生时都拥有自己专属的[illegible]偶的性格[illegible]各不相同[illegible]人偶还可以对[illegible]

在与人们的生活中还会不断成长，是很好的工作伙伴以及家庭成员。

■人偶小小，用处大大

## 祈歌团

[illegible]团，就是各种拥有音乐才能的成员组合在一起[illegible]大能力的[illegible]于乐团。在游戏中，祈歌团由4种不同的职业构成，分别是负责作词作曲的创作者、负责音乐伴奏的演奏家、负责唱歌的歌手以及负责[illegible]歌手的引导者。[illegible]靠歌手和引导者就可以进行演唱，不过加上创作者和演奏家后歌曲会拥有更大的威力。

## 音乐

在游戏的世界[illegible]音乐是支撑[illegible]世界的原动力[illegible]音乐可以直接[illegible]力[illegible]歌唱的人[illegible]是人们生活中不可缺少的一部分[illegible]天赋的[illegible]行[illegible]优秀的[illegible]三百年一度的大祝祭上[illegible]世界的[illegible]当代的[illegible]多鲁法[illegible]

文 美编

ユグドラ・ユニゾン

# Yggdra Unison

## ～聖剣武勇伝～

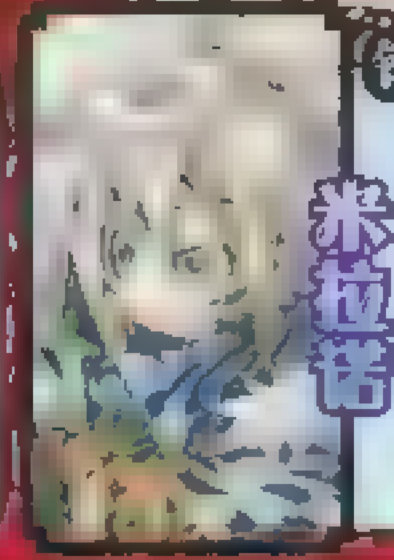
2006年在GBA上发售的一款叫做《尤歌朵拉同盟》游戏以其清新的游戏风格和独特的游戏方式让[illegible]。而后来在PSP上的复刻版也受到了许多玩家的好评。本作以外传的形式登陆NDS平台，多达11个势力可供选择，众多魅力角色倾情出演，不同于前作的游戏方式，动乱的时代由你来掌控。

## 故事背景

由于布隆基亚帝国突如其来的侵略，范塔吉利亚王国北部的城塞都市卡罗娜被攻陷，与之同时范塔吉利亚王国各地开始发生动乱，各个势力开始蠢蠢欲动，和平的时代宣告结束，群雄割据的时代即将来临，战争的漩涡席卷整片大陆，各路豪杰各显神通，以自己的智慧和力量开辟新的时代。

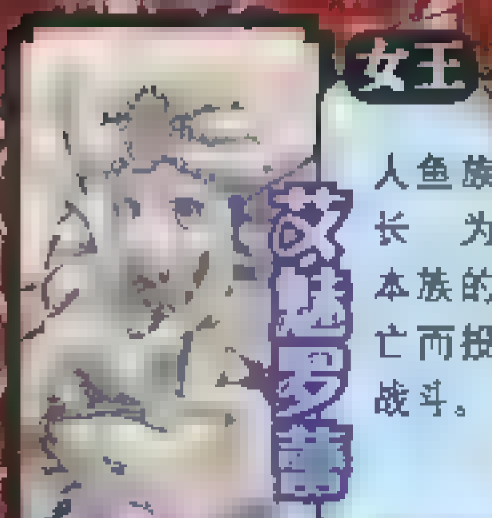
## 夺取胜利然后支配大陆吧！

**公主 尤歌朵拉**
范塔吉利亚王国的公主，手持圣剑为和平而战。

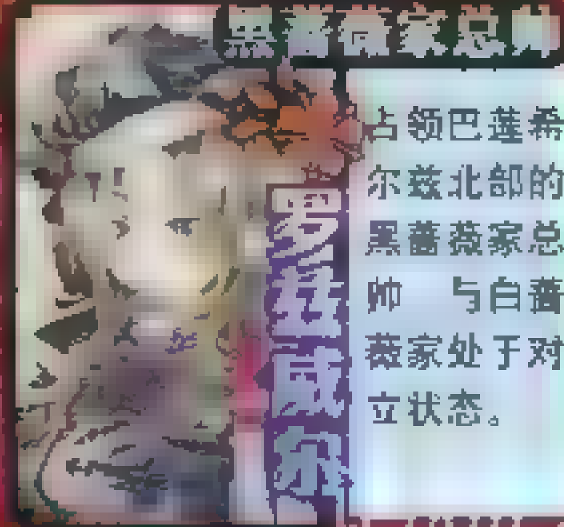


**银狼 米拉诺**
大陆南端边境盗贼团的首领，威望高，精通战斗。

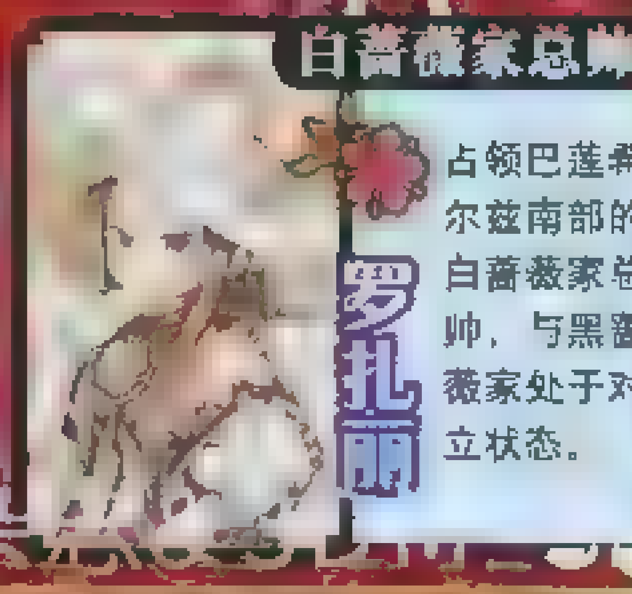
**焰帝 加尔卡萨**
布隆基亚帝国的皇帝，被称为焰帝的他既让人尊敬又让人畏惧。



**女王 艾魅罗蕾**
人鱼族族长，为了本族的存亡而投入战斗。



**黑蔷薇家总帅 罗兹威尔**
占领巴莲希尔兹北部的黑蔷薇家总帅，与白蔷薇家处于对立状态。



**白蔷薇家总帅 罗扎丽**
占领巴莲希尔兹南部的白蔷薇家总帅，与黑蔷薇家处于对立状态。

# 和同伴一起战斗吧

本作的战斗类似即时战略，玩家需要不断分析战况并及时作出正确的判断来指挥部队的行动，接下来对游戏的系统做一个简要的介绍。

## 游戏大致流程

开始，玩家需要选定一个势力开始游戏，初期只能选择兹塔肯利亚王国和米拉君盗贼团，在游戏中满足某些条件后才能开启其他势力，在选择卡片和要进攻的领土后就可以出击了。

▶卡片要在鉴定所[illegible]动时的效果，胡乱选择卡片很可能使自己陷入困境。

选择目标然后用触控笔在地图上选择移动的目的地，与敌人战斗并占领设施就是游戏的目的了。占领敌人的阵地即获胜，反之被敌人占领了阵地则为失败，战斗开始一段时间后会发动卡片效果。

## 兵种介绍

**擅长挥舞大剑战斗的战士**

| | |
|---|---|
| 武器 | 剑 |
| 移动 | 普通 |
| 属性 | 雷击属性无效 |

**手持长剑华丽战斗的女战士**

| | |
|---|---|
| 武器 | 剑 |
| 移动 | 白天在特定地形移动速度快 |
| 备注 | 对石像兵有利 |

**纵横战场、来去如风的骑兵**

| | |
|---|---|
| 武器 | 枪 |
| 移动 | 街道移动速度快，[illegible]动速度慢 |
| 备注 | 被空骑士克制 |

**擅长水战的水栖族**

| | |
|---|---|
| 武器 | 枪 |
| 移动 | 水地形移动速度快，沙漠、山岳移动速度慢 |
| 属性 | 冷气属性无效，弱火炎属性 |

**手持巨大斧头战斗的野蛮人**

| | |
|---|---|
| 武器 | 斧 |
| 移动 | 普通 |
| 属性 | 无 |

**驾驭怪鸟驰骋于天空的女战士**

| | |
|---|---|
| 武器 | 斧 |
| 移动 | 白天移动速度快，夜晚移动速度慢 |
| 属性 | 弱冷气属性 |
| 备注 | 对[illegible]有利，被[illegible]克制 |

找到好东西啦！

击败敌人首领后可以选择让他成为部下或者驱逐出境。收为部下时可以获得奖励。战斗时可以派遣部下对隐藏的村落进行探索，最后在听取了密探对其他国家状况的报告后就可以开始下一场战斗了。

## 疯狂的"一齐攻击"

当我方单位靠近敌人时就会发生战斗。如果我方多个单位都离敌人不远时就可以发动"一齐攻击"来给与敌人重创。

▲地图上蓝色为我方单位，红色为敌人，接触后就会发生战斗。

▲在上屏显示"Touch Screen"时点击下屏即可进入"一齐攻击"模式。

▲发动之后可以给敌人造成很大的伤害。

▲[illegible]中心扩展的圆圈中包含的我方单位便可以发动一齐攻击。

擅长使用弓箭狙击猎物

| | |
|---|---|
| 武器 | 弓 |
| 移动 | 森林地带移动速度快 |
| 属性 | 无 |
| 备注 | 对空骑士有利 |

一手持弓、一手装备利爪的暗杀者

| | |
|---|---|
| 武器 | 弓 |
| 移动 | [illegible] |
| 属性 | [illegible] |

携带魔性的杖、精通尸术的魔导师

| | |
|---|---|
| 武器 | 杖 |
| 移动 | 普通 |
| 属性 | 暗黑属性无效，弱神圣属性 |
| 备注 | 对骷髅兵有利 |

从冥府召唤出来的白骨士兵

| | |
|---|---|
| 武器 | 石块 |
| 移动 | 夜晚移动速度快，白天移动速度慢 |
| 属性 | 暗黑属性无效，弱神圣属性 |

对魔法操控自如的魔女

| | |
|---|---|
| 武器 | 杖 |
| 移动 | 普通 |
| 属性 | 火炎属性无效 |

挥舞镰刀、驾驭火龙的骑兵

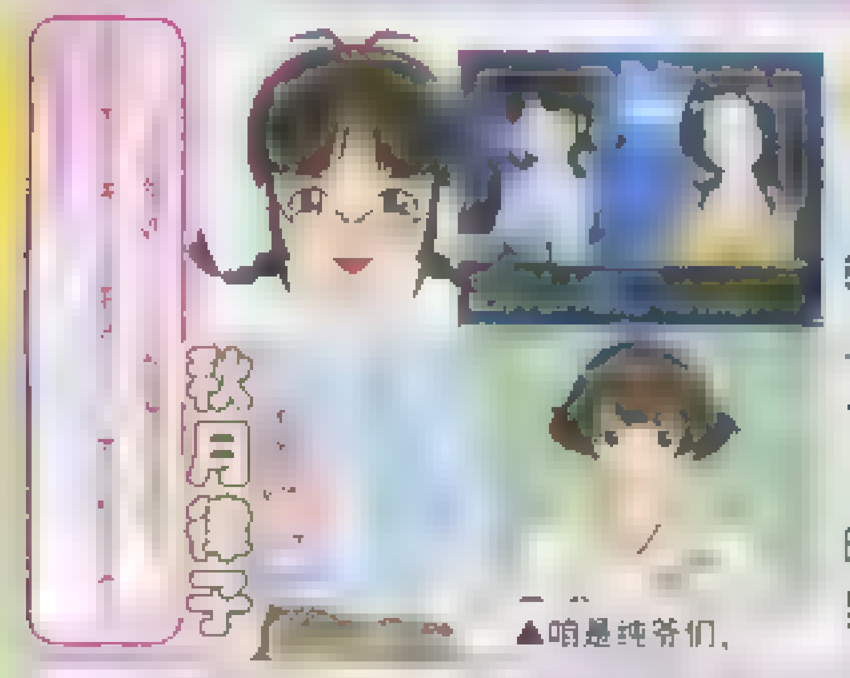
| | |
|---|---|
| 武器 | 镰 |
| 移动 | 不规则[illegible] |
| 属性 | 火炎属性无效，[illegible] |

魔法制造的岩石巨人

| | |
|---|---|
| 武器 | 石块 |
| 移动 | 迟缓 |
| 属性 | [illegible]属性无效，弱[illegible] |
| 备注 | [illegible] |

**文** 胧月 **美编** JUXI

# 注视我们的舞台吧！




▲咱是纯爷们，

## 秋月凉的序章故事

876事务所的三名偶像中，秋月凉给人文静又沉着的印象。小小年纪的他也有着烦恼，由于长相可爱且太过女性化，经常受到同一所学校的男性告白（小编一棒子扫倒若干[illegible]的腐女）。困扰的凉决定要成为一名深受女孩子欢迎的帅气偶像，因此找到765事务所的堂姐秋月律子。现在的765事务所规模渐大，不再轻易接受新人偶像的加盟，凉的请求也遭到拒绝。

天无绝人之路，虽然凉没有办法加入765事务所，但是律子又将他介绍到了朋友的一家小事务所。拜访了事务所的冈本经理，两人被告知事务所正在举办一次演出，由于参加演出的偶像无法到场，冈本经理很是苦恼。律子灵机一动，不管三七二十一地让凉站到了舞台上

在876事务所成功出道后，凉稍稍喘了口气，就要投入到下一场演出的准备工作中去了。然而，下一次的演出名额只有一个，同事务所的日高爱和水谷绘理也参与到这次的名额竞争中来。为了能成功出演，拿出干劲来吧

▶再次前往765事务所向堂姐求救，律子却说自己没有时间给予指导。不过，她拜托自己的同事菊地真去训练凉。

▶菊地真和秋月凉都是典型的“外貌性别倒错”。在真严格训练凉之时，狗仔队媒体却偷拍了他们的照片，告发“菊地真对[illegible]中[illegible]的家小妹妹打得火热”。

# 试演合格后就能欣赏精彩的电视演出

和系列以往作品一样，试演合格就能欣赏自动的电视演出了。在故事模式中，每话的结尾都存在特有的演出画面。

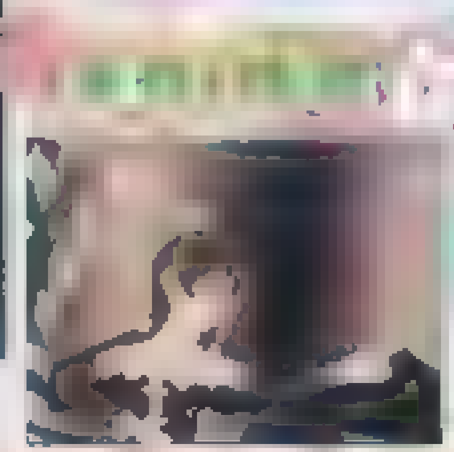
◀服饰和歌曲都能任意选择。

秋月 凉

◀▲随着故事的发展，舞台规模也会越来越大。

日高 爱

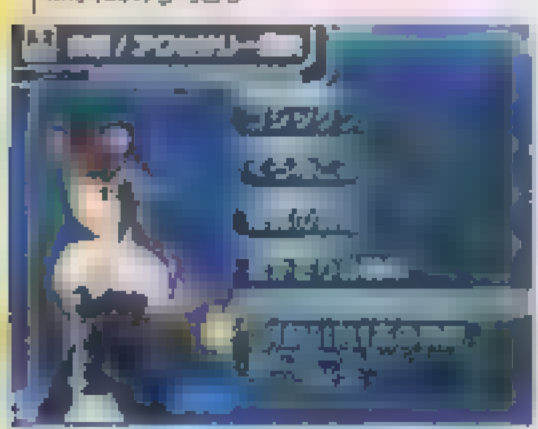
◀▲通过多种角度欣赏。

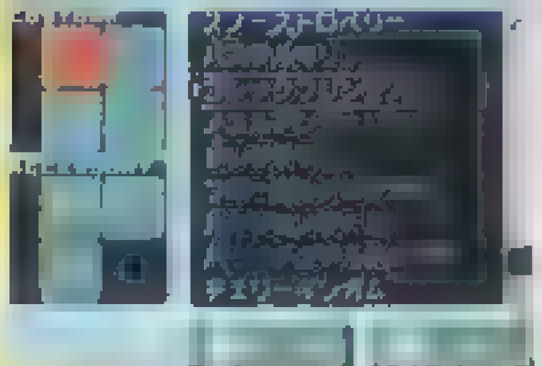


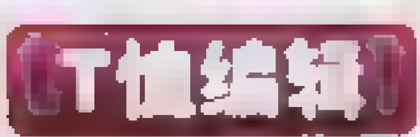
◀▲头发的晃动，指尖传递的[illegible]位。

# 在舞台模式下尽情导演

想纯粹体验舞台乐趣的玩家推荐去玩专门的“舞台模式”，该模式不仅能选择歌曲和服饰，还可运用多种编辑功能。

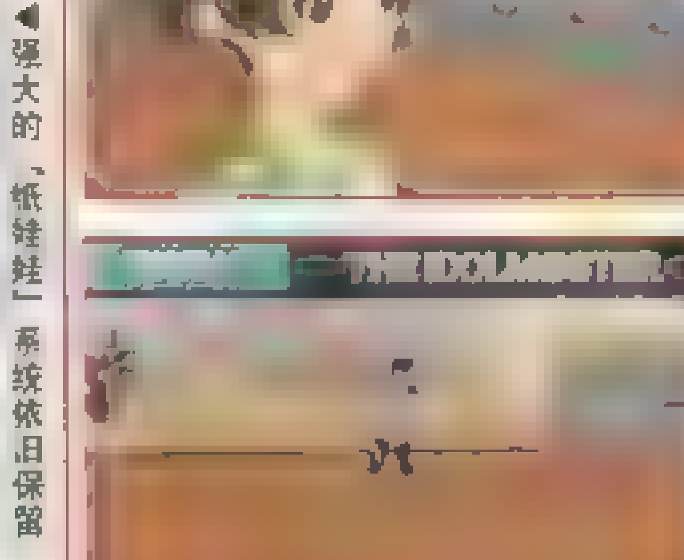






◀强大的“纸娃娃”系统依旧保留，多收集服装，装扮自己的女生和伪娘吧。

## 镜头编辑

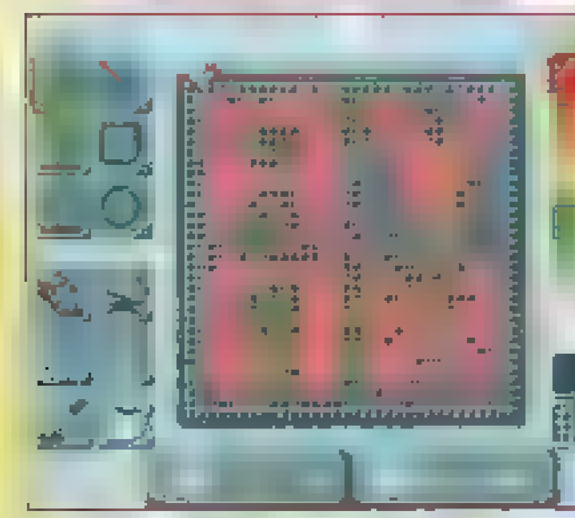


◀▲使用12种镜头追求自己喜欢的视角，在演出的任意过程中都可微调。

## 舞蹈编辑

▲这是系列首次搭载的舞蹈编辑功能，使用故事模式下获得“动作板块”，配上歌词就能做出玩家独特的舞步。

## T恤编辑



◀▲T恤上的图案也可由玩家自行编辑，禁止使用猥琐图案文字！

## 声援编辑

▶播放编辑好的舞台后，玩家还可以在偶像演出的同时进一步加入应援声，如拍手、喊拍子等。

去年《雷顿教授》三部曲的完结让不少FANS感到非常失落，不过今年年初新三部曲的公布又让玩家们重新燃起了希望。不仅如此，《雷顿教授》的首部剧场版动画也将于今年年底上映，因此对于《雷顿》FANS来说，好戏不仅没有结束，甚至可以说才刚刚开始。预计于今年秋季发售的《雷顿教授与魔神之笛》又有了新情报，而且由于本月Level-5有一场个人发布会，所以相信游戏的准确发售日也将在最近公开。

# 故事的舞台是雾之町米斯特哈雷利

## 雷顿和莱米一起前往雾之町

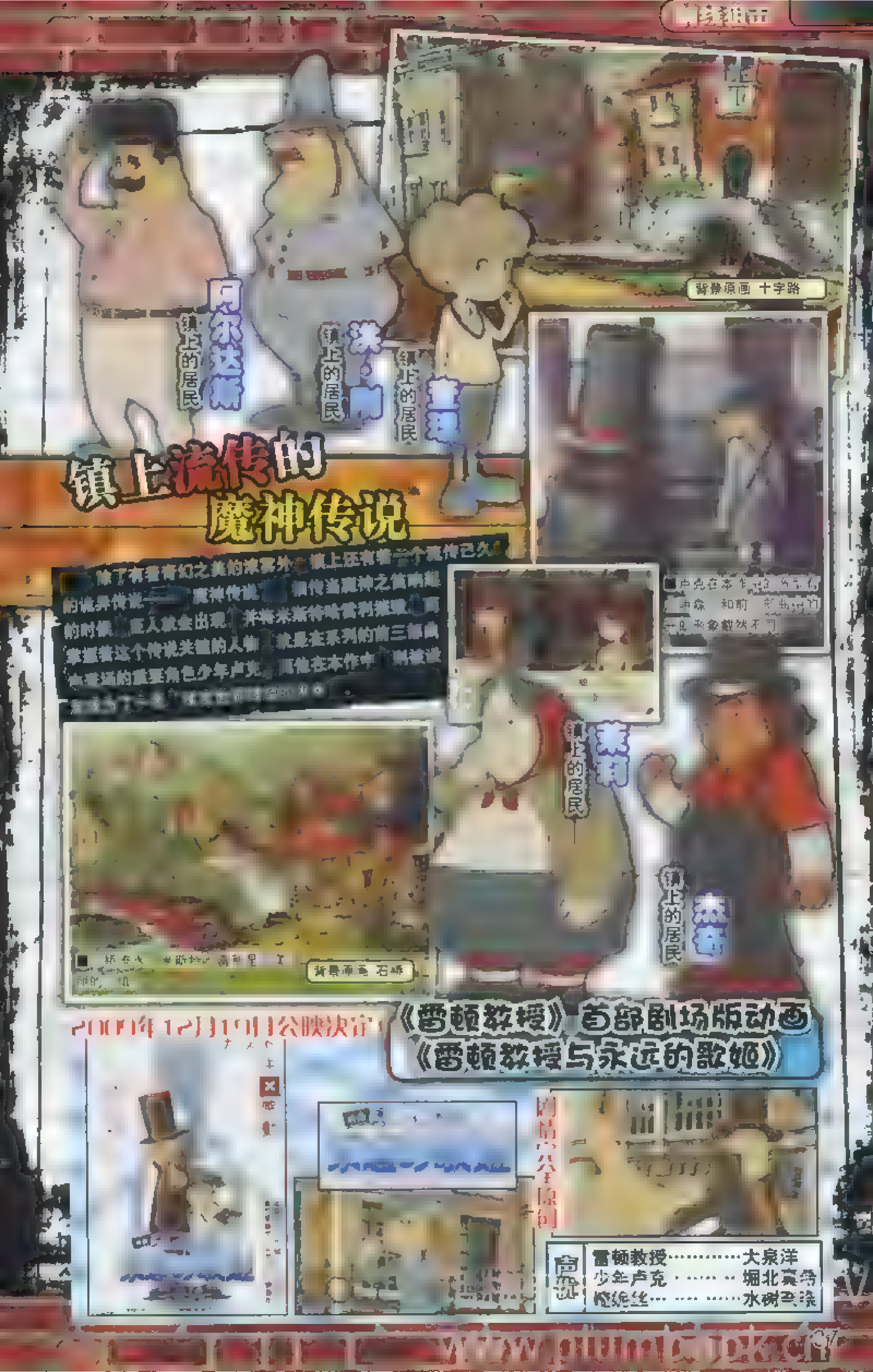
本作的故事发生在《雷顿教授与不可思议之箱》的大约3年前，而舞台也由伦敦搬到了雾之町米斯特哈雷利。与明亮的伦敦截然不同的是，米斯特哈雷利是一个散发着恐怖气息的阴森小镇，当镇上起雾时，它会呈现出一种不可思议的幻想之美。在本作故事的最初，雷顿教授带着他的新助手莱米驾着他那辆红色爱车一起造访了这里。而根据目前公布的游戏图片，我们似乎可以发现和前几作一样，雷顿教授是收到了一封信才来到这个陌生的小镇的。

背景原画 小镇入口

▲米斯特哈雷利因为浓雾而闻名，镇上的人们也是充满了个性。

背景原画 吊桥

▲新人助手莱米貌似得到了雷顿教授的表扬，表现得很高兴。



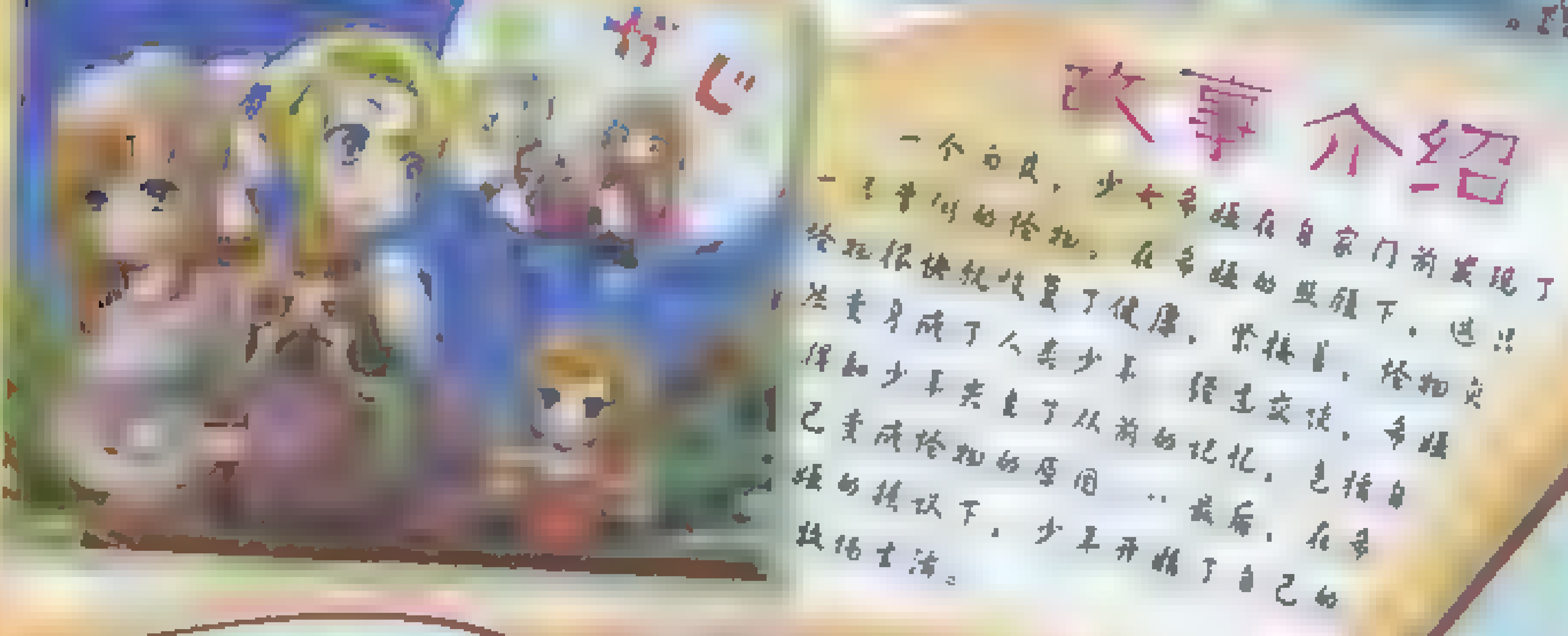
镇上流传的
魔神传说
阿尔达斯
镇上的居民
镇上的居民
镇上的居民
镇上的居民
镇上的居民
背景原画 十字路
背景原画 石桥
《雷顿教授》首部剧场版动画
《雷顿教授与永远的歌姬》
声优
雷顿教授……大泉洋
少年卢克……堀北真希

文 洋葱 美编 Juxi

# Rune Factory

MMV公司的"《牧场物语》系列"最新作即将在NDS上登场。游戏中玩家可以悠闲地享受牧场生活，除了经营牧场、与女性们恋爱以外，本作还增加了"变身"这一全新的要素。

## 牧场



▲▶在战斗中变身

## 故事介绍

一个白天，少女香娘在自家门前发现了一只受伤的怪物。在香娘的照顾下，这只怪物很快就恢复了健康，紧接着，怪物突然变身成了人类少年……经过交谈，香娘得知少年失去了从前的记忆，也搞不清自己变成怪物的原因……最后，在香娘的建议下，少年开始了自己的牧场生活。

只要装备了"变身腰带"，主人公麦斯就能够变身为怪物形态，变成怪物后战斗时的可使用招式将会发生变化。另外，与村民们的对话内容也会改变。

▲▶见到人类形态的麦斯就冷言冷语
见到怪物麦斯却显得十分温柔的少女

在牧场中我们可以培养各种怪物，不仅如此，冒险时它们还可以作为主人公的同伴一同出战。

▶体型巨大的南瓜 看上去十分可爱。

▶与同伴一起进入迷宫探险吧

## 大树

在本作的舞台西亚莲斯镇中，因为某个原因，人们只能够在得到“大树”加护的地方培养农作物。男主人公麦斯的家便是位于“大树”的内部。

▼随着剧情的发展 大树也许会发生变化？

[illegible]爱要素在本作中依旧存[illegible]，游戏中有数名可以和主人公发展成恋人[illegible]还能和心目中的她牵手进入神圣的教堂[illegible]

文 雷伊
美编 登香

# 光の4戦士

## ファイナルファンタジー外伝

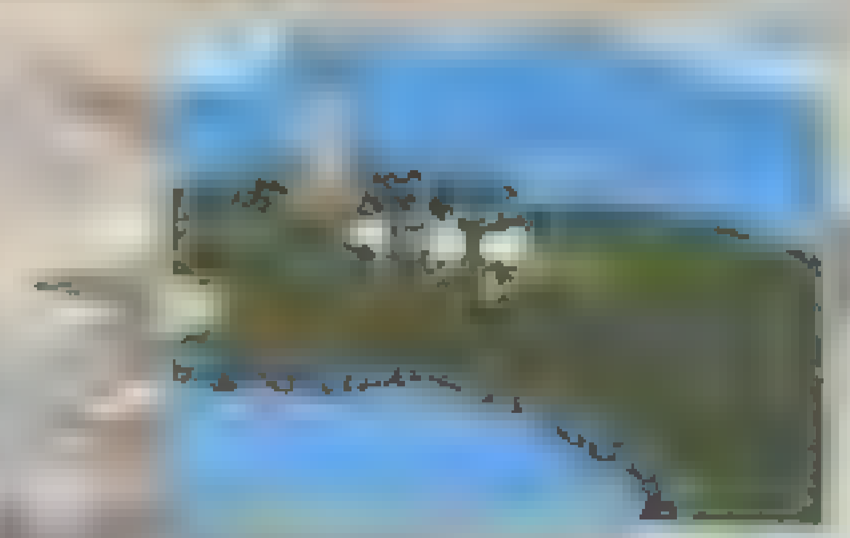
上一辑中我们为大家介绍了这款“《最终幻想》系列”的最新外传作品，不知道RPG老玩家们有没有对游戏的怀旧气息产生兴趣呢？游戏虽然崇尚一种简单直观的风格，但是系统方面却依然没有辜负《最终幻想》的美名，看似简单却充满了可挖掘要素，这次我们就来看看本作的重要系统之一——王冠系统。

## Story

由剑与魔法支配的
世界被持有
各种职业者

但那天早上，城
因为公主被北方魔
国王邀请

布兰德、裴斯卡



### 布兰德

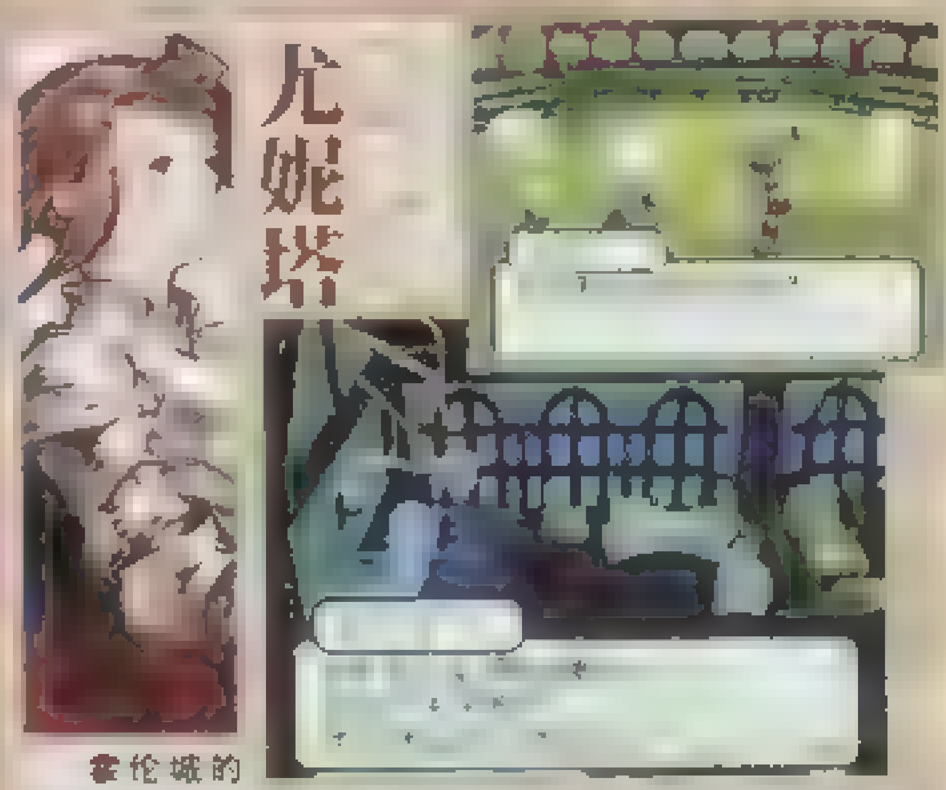
和母亲一起居住在边境之国霍伦的少年。拥有强烈正义感的队长型角色，但性格有些粗枝大叶，有时会给人以喜欢蛮干的感觉。

### 裴斯卡

不太将感情表现在颜面上的少年，看起来有点阴郁的。能够客观看待任何事物，并进行冷静分析。在霍伦有传言说他和布兰德是竞争对手关系。

## 爱乐

霍伦王国的第一公主。性格开朗明快，平时话很多。因为不太懂事并且有些任性，所以常常给周围的人带来困扰。



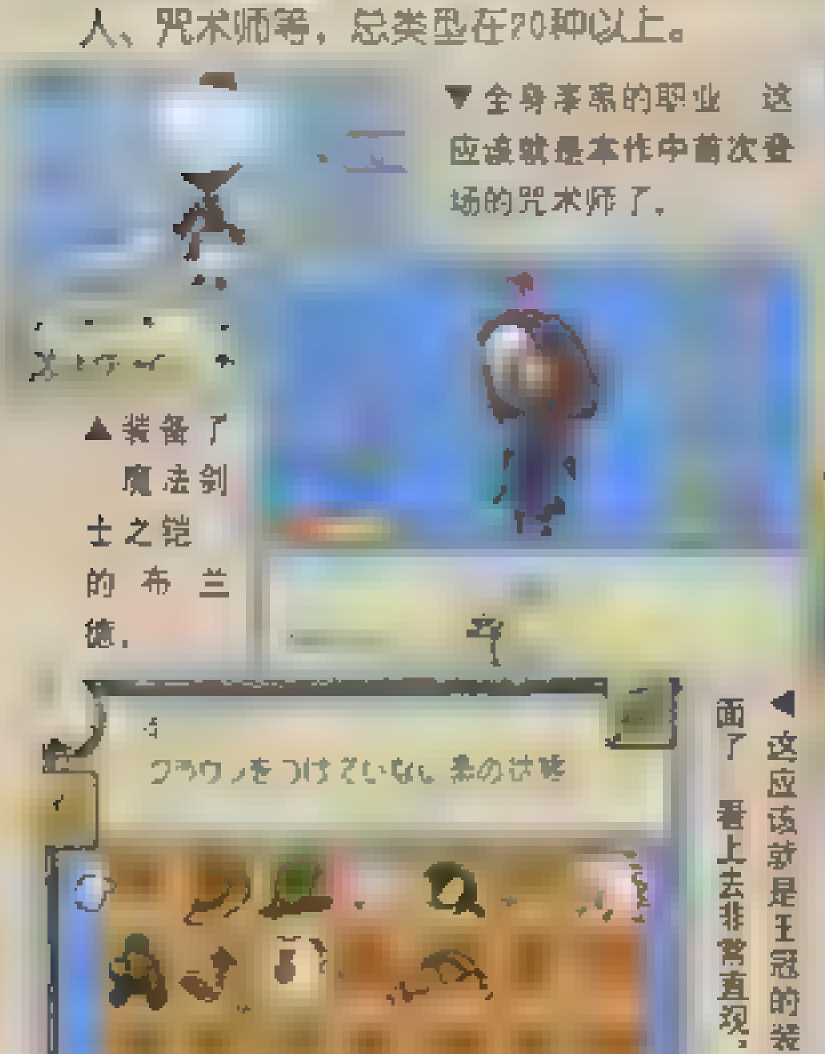
## 尤妮塔

霍伦城的新人女士兵。为人老实诚恳，分配到的任务总能忠实地完成。尽管她常会留意一些他人不太关注的小细节，但时间久了反而会让人感觉她有些神经质。

# 取代职业的王冠系统

玩过"（ ）系列"的玩家应该对职业系统并不陌生，在本作中也有着类似的系统，不过它是以象征着各职业的头冠来决定的，被称为"王冠系统"。根据装备不同的"王冠"，角色们就会拥有不同的成长要素以及技能。王冠的种类除了（ ）玩家们所熟悉的骑士、黑魔道士等外，还有本作中首次登场的商人、游人、咒术师等，总类型在20种以上。

▶穿着白色连帽衣的爱乐，这个职业应该就是玩家们所熟悉的白魔道士？



▼全身素黑的职业，这应该就是本作中首次登场的咒术师了。

▲装备了魔法剑士之冠的布兰德。

◀这应该就是王冠的装备画面了，看上去非常直观。

## 王冠附带的特有技能

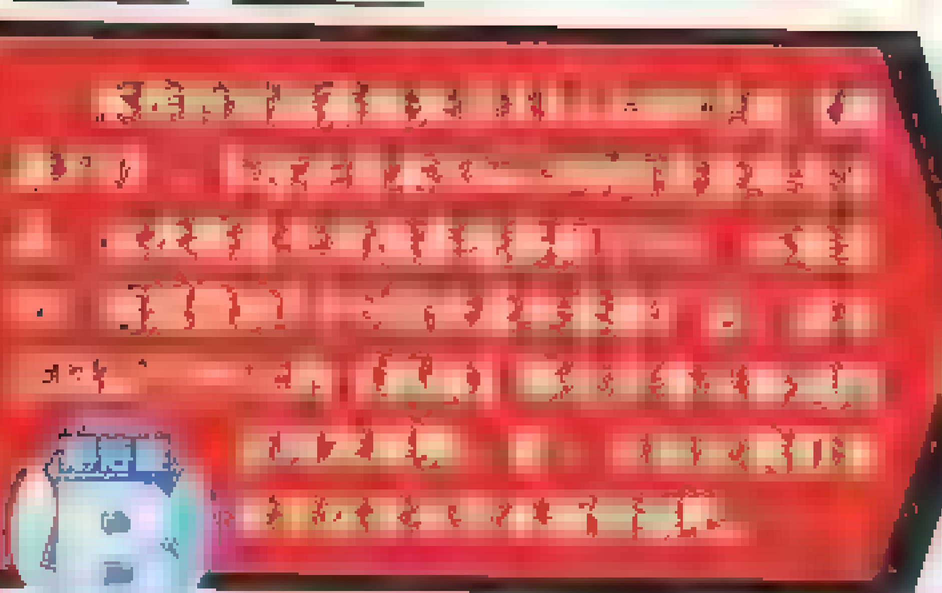
装备王冠之后，角色可以使用该王冠特有的技能。玩家可以从技能或魔法中选出自己最喜欢或最实用的6种，设置在指令盘上，这样在战斗中就可以选择指令来使用它们了。

◀在技能名右下角还会有效果对象的简单说明，"前"为前列单体，"全"即全体。

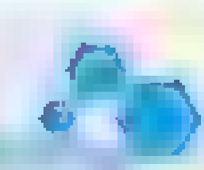
▶技能的设定画面，由于每次只能设定6个技能，所以必须有所取舍。

▲战斗中选择完战斗指令后，便可进入攻击画面。

文 乌冬 美编 Juxi



# 新角色继续



## 人物介绍

在辽驾和咲弥的冒险过程中，会遇到各种各样的角色，下面再为大家介绍会在游戏中登场的4位新角色，她们可全都是可爱的女孩哦。

**东云京香**

使用东云家家传学去的武道家，凡事都会尽全力去做，性格稍微有点好强

▲东云京香无论是在男学生还是女学生中都有着不低的人气。

**望月葵**

▲从对话中看出葵学姐似乎是一个很随和的人。

超级机器人学园的学生会会长，成绩优秀，得到老师和学生们的信任，不过她好像只对世界征服感兴趣

**天使吹雪**

▼看来辽驾和吹雪之间似乎发生了什么误会

喜欢武器的女孩，为了达成自己的目的会毫不犹豫地使用武器，性格奔放

**持田菜波**

为了寻找下落不明的哥哥，跳级进入超级机器人学园的女孩，运动神经发达

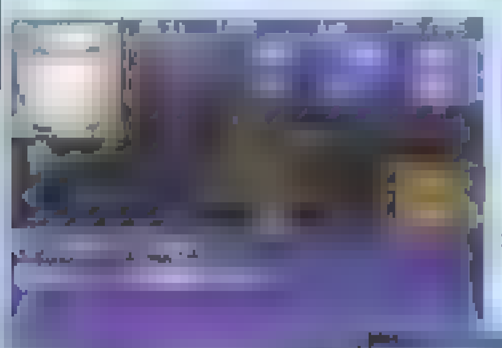
▶菜波是一个很有朝气的女孩。

# 公开！战斗系统判明！

## 战斗 系统

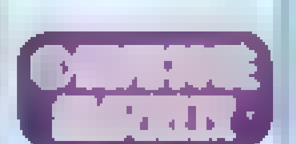
### 系统1 机体特性

本作中每台机体都拥有一个特性，需要在特定的条件下才能发动，发动后的机体可以获得各种各样的能力。



◀火山改的机体特性是HP一半以下时发动"觉醒"精神

▶让己方的波士机器人自爆，不仅对手的机体受到伤害，同时也把火山改的HP降到了一半以下。

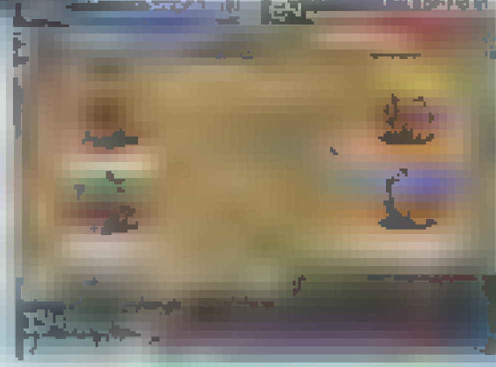


◀"觉醒"精神顺利发动，可以在一回合内发动两次攻击了。

### 系统2 武器特性

武器特性类似于其他《机战》作品中的武器特效，不过除了可以使对方机体陷入异常状态外，本作中的武器特性还有多次使用后攻击力以及命中率上升等多种特效。

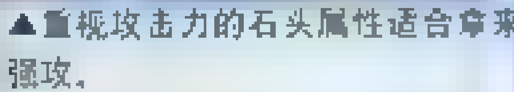
▲▶钢铁吉克的飞拳 有10%的几率可以使对手陷入麻痹状态



| 常见异常状态 | |
|---|---|
| 麻痹 | 1～3回合内不能实行输入的指令，受到攻击后恢复 |
| ヒート | 每回合减少20%的最大HP |
| 狙击 | 1～3回合内不能使用武器 |

### 系统3 猜拳标志

猜拳是本作中的一个新系统，机体可以在剪刀、石头、布中选择一种属性，不同的属性会对机体的能力和特性产生变化。持有石头的机体攻击力高，剪刀为HP、EN、装甲值高，包则介于两者之间。另外在战斗中如果自己机体持有的属性胜过了对方机体的话，还能得到最终伤害值加500的补正。



▲重视攻击力的石头属性适合拿来强攻。

▶耐久力优秀的剪刀属性适用于持久战

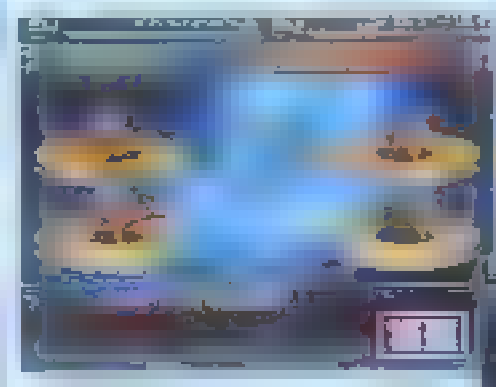
▶能力平均的布使机体的适应能力更强。

### 系统4 指令

除了简单的攻击和防御指令外，战斗中还有各种各样的指令，活用这些指令取得胜利吧。

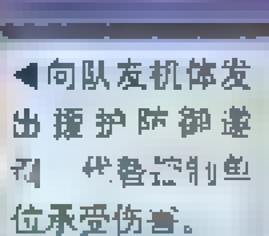
▶补给可以使小队所有机体的EN得到回复

▶用小队其他机体换下场上机体的指令



▲修理的效果是为我方单位回复2000的HP，并且治疗异常状态，可以一回合连续使用。

▼可以变形的机体的独有指令



◀向队友机体发出援护防御邀请，代替控制单位承受伤害。

# 新作拼盘

收集最新的游戏信息

## 身为"怪兽敌死队"一员的你 向巨大的怪兽发起挑战吧！

古代怪兽

怪獣バスターズ

KAIJU BUSTERS

NDS

▲与怪兽的斗争在7个不同的星球上展开，每个星球的总体环境都大不相同。

NBGI最近公布了一款看上去和《MHP》极为相似的NDS作品——《怪兽敌死队》。这是一款以"人与怪兽"之间的斗争为主题的动作游戏。本作的故事背景设定在人类已经踏入能随意进出银河的近未来时代，近地球宇域的"宇宙空间站"其下的所属部队"怪兽敌死队"为了保护管理宇域一带的和平安全，前往行星Patrol并进行怪兽讨伐任务，而玩家则要扮演"怪兽敌死队"中的一员。

本作采用任务制的方式来进行游戏，玩家可以使用多彩的武器与怪兽一决高下。在打倒怪物后可从对方那里获得素材，将素材带回总部后可利用一种名为梅迪奥尔（メテオール）的异界惑星技术来开发和强化战斗武具。游戏中登场的怪兽种类在40种以上，每种都有各不相同的生态环境，这使得玩家需靠灵活多变的战术来逐一应付。武器方面分为9大不同类型，登场的武器和防具总量在500种以上，并且全部装备都设定有"纸娃娃"系统，角色更换装备后可以在画面中看出明显差异。游戏的任务数量在300个以上，除了讨伐怪兽的任务外还设定有其他内容丰富的任务目的。除此之外，利用NDS的无线通信机能可最多支持3名玩家协力作战。

宇宙机器人

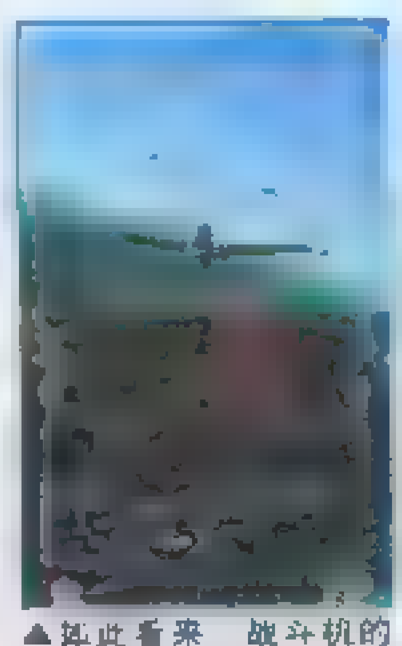
▲从图中可以看出地图被分成了多个板块，当一些BOSS出现时似乎能看到对方的血量。

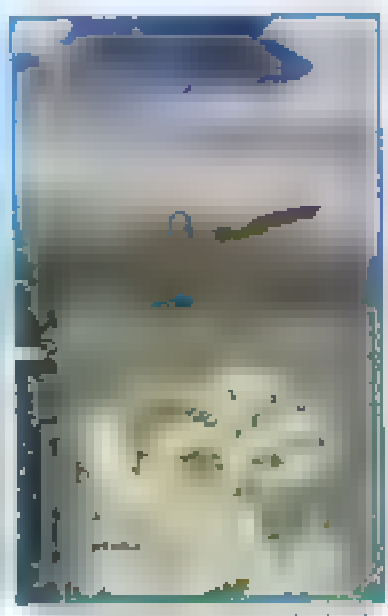
# 驾驶伊尔2战机再现二战经典空战

IL-2 STURMOVIK

NDS

本作是一款基于二战题材的苏德空战模拟游戏，计划将在今年的9月份登陆X360、PS3以及NDS、PSP平台。游戏中玩家将会实际体验到二战期间众多著名战役的空中对抗战以及重型地面轰炸战等，游戏共设有六大战区的战役，分别是不列颠之战、斯大林格勒战役、柏林战役、西西里战役、凸角之战和库尔松之战。游戏采用了全新的损坏效果系统以及丰富的环境视角，在战斗中玩家能够实时观看到战机的真实损坏情况，比如机翼上的弹孔甚至是战机的坠落实况。游戏中各式各样的战机从内到外都是真实模型再现，尤其是座舱中的细节制作，各种仪表盘、指示计、操作杆都完美呈现。游戏共设置了50多个战役任务，玩家可解锁的战机达100多款，其中有40多款都是二战期间最著名的经典机型，伊尔2便是其中最经典的。


▲如此看来，战斗机的驾驶一定不简单。


▲随时查看地图确定方位。

# 一起踏上哈迪兄弟的欧洲寻宝之旅吧！

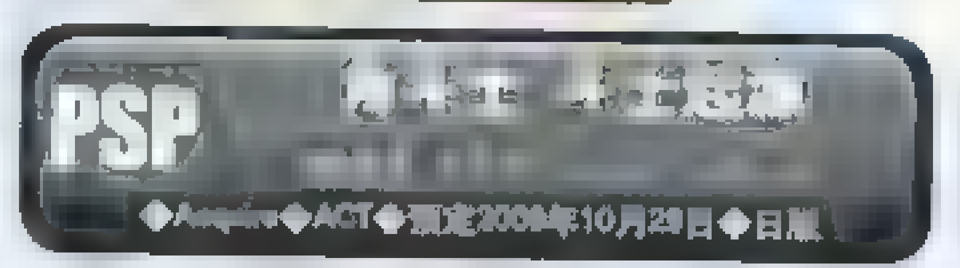
NDS

在本作中，玩家将扮演Frank Hardy和Joe Hardy两个角色，他们受邀搭乘由巴黎开往圣彼得堡的豪华皇家特快专线。追随着罗曼诺夫家族遗失宝藏的神秘踪迹，哈迪兄弟在冒险过程中将穿越富饶的欧洲大陆，途中历经维也纳、巴黎、布拉格和圣彼得堡各大城市。在这次长途远行里，为了找出消失的宝藏并揭开罗曼诺夫家族隐藏了长达一个世纪的秘密，玩家需要探索列车的各个车厢，以寻找隐蔽的线索，还要与乘客们进行交流并解决一些互动谜题。游戏场景中设置有很多物品，玩家必须使用触控笔四处点击以调查各种线索，但场景中同样会有很多与线索不相关的物品，所以胡乱点击调查是行不通的。如同原著书中的描述，游戏中几乎每个角色都会有大量的交流内容，当然，哈迪兄弟面对的每一个人都有可能成为怀疑对象。

▲潜入他人房间寻找线索。

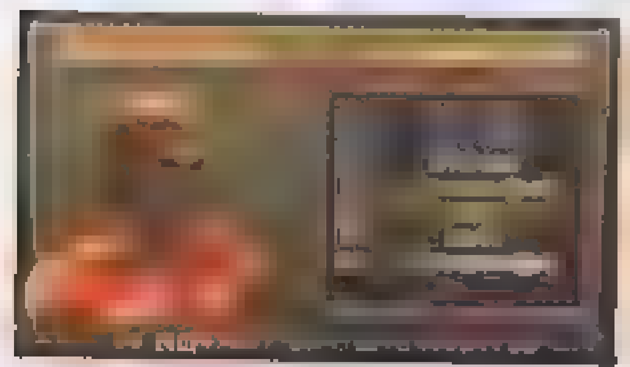
▲暗中调查时若被人发现麻烦可就大了。

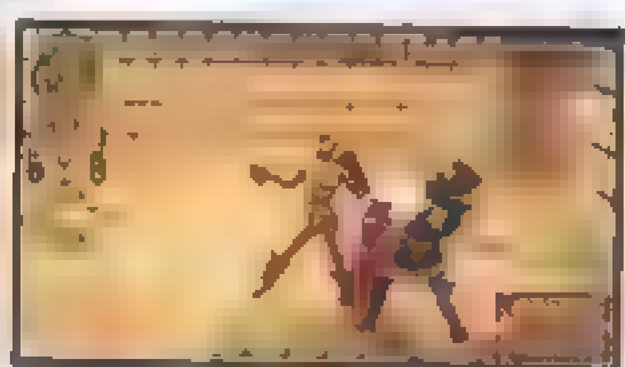
# 没有明天的男人们，灵魂在此刻苏生!!




以体验角斗士们残酷命运为主题的《角斗士 自由之路》是PS2上一款名气不响、但评价却不错的游戏，而时隔4年多之久，这部作品的续篇终于即将问世，角斗士们将在PSP上再度延续自己争斗不断的生命。故事的主角是一名被奴隶商人买下的奴隶，为了生存，他必须作为角斗士辗转于古罗马的各个斗技场。而当其不断获得胜利之后，便可能引起贵族等特权阶级的注目，而在各股势力明争暗斗的古罗马，主角选择站在哪个势力的一边可由玩家做主，故事的发展权全部都在玩家自己的手上。

在游戏的一开始，玩家可以设定一名原创主角，并编辑他们的体型、性格等项目。游戏的战斗系统较有特色，玩家可以利用装备在左右手的武器做出丰富的动作，在残酷的斗技场上与对手展开一场斗智斗勇的战斗。

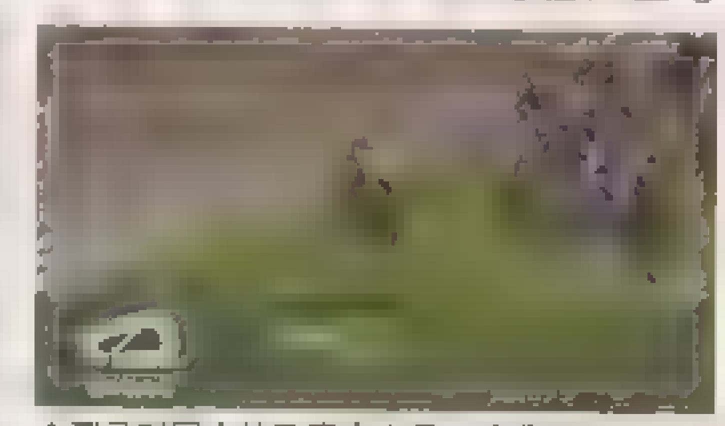

▲原创主角可以说是玩家在游戏中的分身，因此在设定的时候一定要仔细。

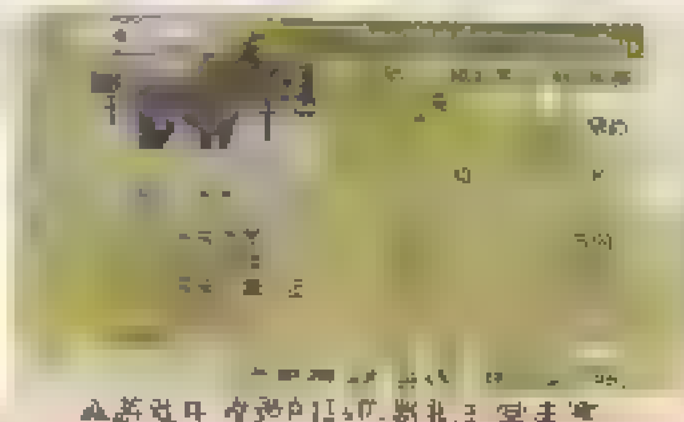

▲战斗系统看似简单，想要精通似乎并不容易。

▲游戏的剧情部分也值得期待。

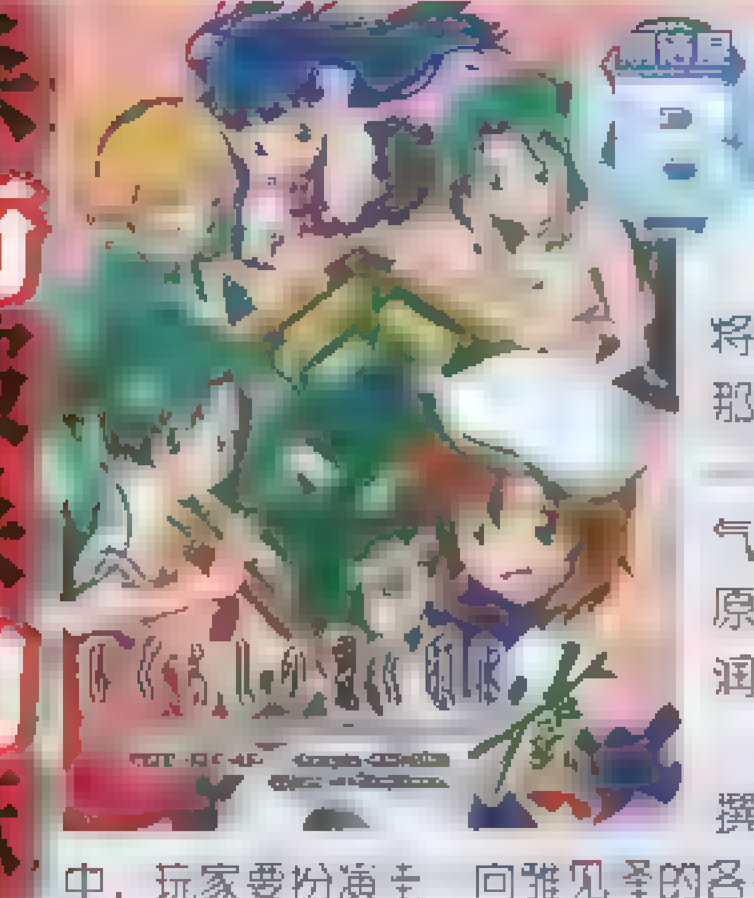
# 驰骋马场，你也可以成为高手!

"冷饭高手"Koei又将给PSP玩家带来一款移植作品——人气模拟赛马游戏《胜利海报7 2009》，游戏将于今年10月1日与玩家们见面。在游戏中，玩家扮演的是一名马主，在与赛马界各路高手交流的过程中，逐渐培养出自己的名马。本作中收录了与过去20多年间的真实马匹资料以及史实相符的丰富事件，故事模式包含了两个部分，其中"A模式"中那些现实中存在的马匹都将按照历史年份来诞生和隐退，玩起来真实感十足，而"B模式"中的马匹则在诞生年份和寿命上与现实有些出入。玩家不仅可以沿着历史轨迹一路走来，也可以在从2010年开始的剧本中亲手创造架空的赛马史。另外，本作还将和PSP版的前两作进行联动，这样剧情模式中的牧场设施和所持金钱等就可以继承。


▲赛马对国内的玩家来说是一项非常陌生的活动，有兴趣的玩家可以通过游戏来走近它。


▲游戏中收录的马匹资料非常丰富。

# 杀与被杀的麻将对决！



由大人气作品《寒蝉鸣泣之时》改编的街机麻将游戏于近日决定移植PSP。正如各位所期待的那样，本作由原作声优阵容配音，而且也的确有一些邪恶要素，不过并不是纯粹地卖肉卖原作人气。游戏的故事模式由原作作者龙骑士07撰写了原创剧本，PSP版不仅对街机版的两个模式加工润色，还追加了独有的内容。

本作由"御社神"、"社团"和由龙骑士07撰写剧本的原创模式等3个模式组成。御社神模式中，玩家要扮演主角向雏见泽的各名女性挑战麻将；社团模式则可任意选择对战对象，战胜对方后可要求其换上各种各样的服装。

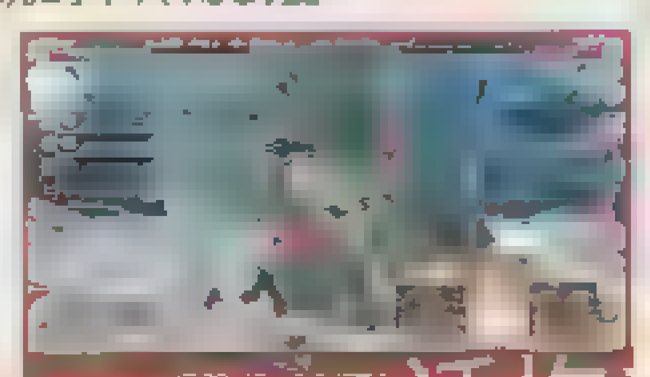
除了传统麻将外，游戏还搭载了紧张刺激的"老千麻将"系统，各角色可借助必杀技实现鬼神般的胡牌，即使是麻将初学者也能尝到莫大的战果。

▲御社神模式下的文字量充足，原作AVG的气氛完全得以保留

▲胡了这种大牌，想必能瞬秒对方了吧，之后的惩罚很值得期待。

# 卡片对战与3D动作游戏的融合

本作是根据人气收集卡《战斗妖精》而改编的第一款游戏作品，《战斗妖精》是现在在日本小学生中非常流行的收集卡对战游戏，从2008年9月发售以来，截至2009年1月就已经卖出了2亿张卡片。游戏版的特色是在传统的卡片对战基础上融合进了动作要素，战斗中玩家要在一个3D的场地里，一边移动一边使用卡片来发动战术。卡片的类型分为灵魂（スピリッツ）、连系（ネクサス）和魔法（マジック）三种，灵魂卡即是怪物卡，使用后可以将卡片里的怪物召唤出来并攻击对手；连系卡的作用和陷阱类似，设置在场地内可以弱化对手；魔法卡就如字面意思，能用卡上所描述的魔法效果来攻击或恢复。当然，卡片也不是无条件使用的，无论使用哪种卡片，都要消耗一种名为"核石"（コア）的能源。


▲怪兽的设计非常有特色。

▲游戏收录的卡片多达[illegible]以上。

文 翔Starry 编 LIKY

# 游戏一品轩

## 本辑游戏推荐

喜欢《死神》的玩家 看

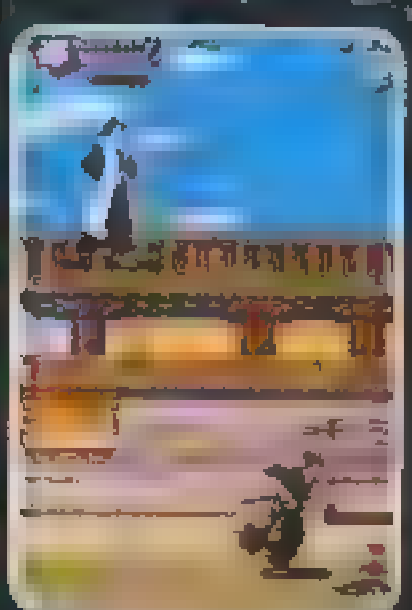
### NDS BLEACH DS 4th 烈焰使者

SEGA

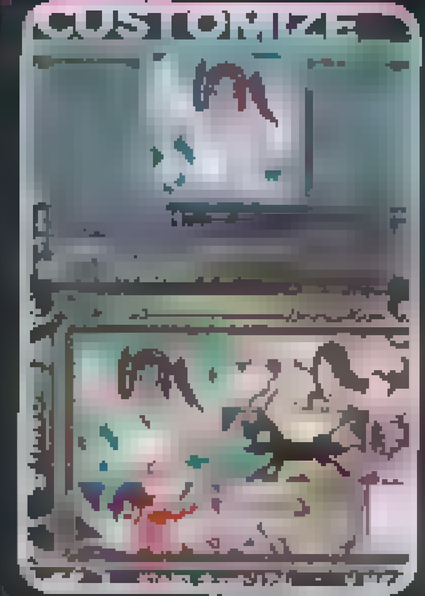
ACT

日版
4096

在《少年JUMP》杂志社三大热斗漫画改编成掌机游戏的道路上，《死神》的命算是最好的了。《火影忍者》的NDS版权不幸交给了做玩具的Tomy，基本上就废了；而拥有PSP版权的NBGI目前只推出了一款作品。《ONE PIECE》则更是惨不忍睹，不知道握有NDS和PSP版权的NBGI是怎么想的，两个平台总共只出了一款很不严谨的3D格斗游戏，这让这部日本销量NO.1的漫画情何以堪。反过来再看《死神》，改编游戏既保持着一定的数量又保证了一定的素质，像SEGA在NDS上推出的前三款《死神》都有可圈可点之处。本作一改前几作的FTG和SRPG类型，成为了一款ACT作品，与前作《BLEACH 第三幻影》一样，本作也采用了原创的故事，露琪亚在一座古老的神社里发现了一把闪着红色光芒的斩魄刀，而这把刀似乎能够迷惑心智，她仿佛变成了另一个人，之后的故事便围绕着这把斩魄刀而展开。游戏采用了2D平台动作游戏的玩法，玩家只需要操作角色一路杀敌即可。在与敌人战斗时有两个系统非常重要，其一是SR系统，它的值会随着玩家的连击数增大而增大，值越大攻击力就越高，但如果受到伤害该值就会锐减；其二是卡片装配系统，玩家能够在浦原商店购买到角色卡片，每张卡片都有特别的能力或辅助效果，玩家需要在一个方框里自由装配和组合卡片来开启其效果。除了故事模式外，游戏还拥有生存模式、任务模式和自由模式，另外本作还拥有大量的收集要素，要想达成100%完美需要费一番功夫。



▲在故事模式中玩家会使用到许多角色。




▲卡片装配系统能够自由装配和组合卡片。

说明：本栏推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减。PSP游戏基于压缩或商会造成较大的大小差异，"容量"一些数据仅供参考。

## PSP 魔界战记2 携带版(汉化)

厂商 日本一Software | 类型 S·RPG
魔界战记 ディスガイア2 PORTABLE
版本 汉化版 | 容量 约814MB

喂，这位读者，你眼光有够专业，一眼就发现了本作的所在，我们这个是史上最凶S·RPG！你知道什么叫史上最凶吗？史上最凶就是没有更凶，我最凶！嘛，把敌人一下打过去，你知道最大伤害值能达到多少吗？1000000000，我告诉你，不用数了，那是100亿，100亿！请看这里，本作拥有优秀而又搞笑的剧情，华丽的2D人设，出众的音乐，当然，游戏性是本作的精华所在，各种丰富的特色系统使得战棋部分充满了乐趣，还有隐藏要素以及多结局等待你去探索，如果你是S·RPG爱好者，那本作你绝对不能错过，如果你对S·RPG不大感冒，那你也不妨试试，毕竟是完全汉化版，没有任何语言障碍。《掌机王SP》第108辑还有本作的详细攻略，配合起来玩绝对的气势如虹，怎么样，想好没有，要不要试一试？

▲本作在游戏性上的高度毋庸置疑。

推荐给

## PSP 大众畅快(体验版)

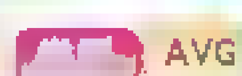
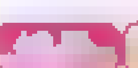
厂商 SCE | 类型 ETC
版本 日版 | 容量 体验版第二弹 约10.6MB

《大众》系列，是SCE推出的一款人气体育游戏系列，它的《大众高尔夫》曾被评价为国民级高尔夫游戏，如今该系列摇身一变，推出了这么一款收录众多迷你游戏的合集作品，制作者在采访中提到本作的目标就是要让玩家在3分钟内感受到爽快感，7月31日，官方发布了游戏体验版的第二弹，小编就对目前已公布的两款迷你游戏作一番介绍。「爽快！整理图书」是款玩法简单到近乎幼稚的益智小游戏，玩家只需要将书架上放乱的书按顺序整理好即可。「爽快！横扫大作战」是一款不错的45度角俯视点射击游戏，玩家需要在一个大地图上消灭敌军，并营救同伴，在体验版中游戏还能够获得金币，而这些金币可以通过存档继承到正式版中解锁某些要素，正式版预定于10月1日发售，并同时提供付费下载版。

▲「爽快！横扫大作战」上手容易，而玩法上也富于变化。

推荐给

## NDS 小EVA(汉化版)

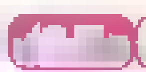


厂商 NBGI | 类型 AVG
版本 汉化版 | 容量 2208

本作根据官方的同名四格漫画改编而来，游戏的风格活泼搞笑，充满了欢乐的气氛，一扫原作的深沉阴暗和难涩难懂，游戏新设定了一个第3新东京市的NERV学园，原作中的众多角色便围绕着该学园以全新的身分背景设定登场，在本作中，所有的角色都采用了Q版的造型，感觉就像在看一部活动的四格漫画，而该作在角色设定方面也是极尽搞怪之能事，比如说恶搞原作中绫波三个克隆体设定的绫波丽三姐妹，碇爸家族的EVA初号机成为了真嗣的好兄弟，并在NERV学园里面当不良老大，经常找使徒学校的使徒打架，游戏采用了触控操作，并由各种迷你小游戏串连而成，它们分为解谜类，动作类，对话类等等，本作的文本和图片均已汉化，玩家不会有语言障碍。

推荐给

## NDS 藤堂龙之介侦探日记 琥珀色的遗言（汉化版）

fonfun AVG

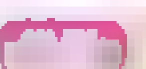
汉化版  3204

《藤堂龙之介》系列，一共有9部正统作品，它的第一作在1988年登陆PC平台，2005年该系列重制后登陆日本的手机市场，这个老牌的传统推理AVG才再次回到了人们的视野当中。系列的故事背景以大正时代（1912～1926年，上一个年号是明治，下一个年号是昭和）为舞台，本作是系列的第一作。游戏可以随时调节难度，这在推理AVG中比较少见。故事方面，一位贸易商在自家的洋馆宅邸被毒杀，并留下了神秘的塔罗牌作为遗言，玩家需要扮演侦探藤堂龙之介，去调查事件背后的真相。然而在调查过程中，新的杀人案件又发生在他的面前……在本篇通关后游戏还会追加番外篇故事，玩家可以借此来更深入地了解剧情。本作虽然只汉化了游戏的文本，但玩起来不会有太大的语言问题。

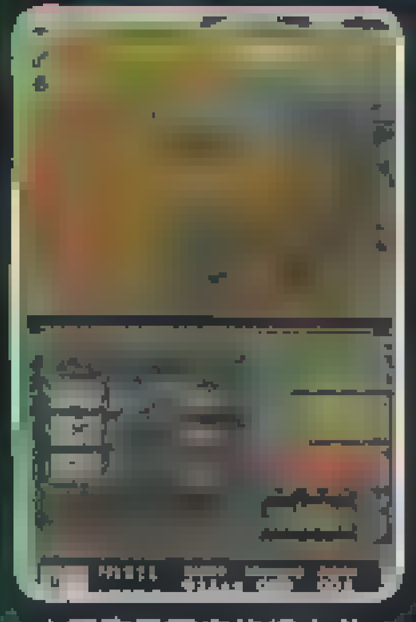
推荐给

▲游戏的调查部分保持着老式传统侦探AVG的风格。

## NDS 简单DS系列 Vol.21 THE步兵（汉化版）

D3 Publisher  STG

汉化版 1371



▲玩家需要在战场上单枪匹马地完成任务。

本作是一款号称以二战为背景的动作射击游戏，玩家需要操作一名新兵，独自一人在前线冲锋杀敌，消灭敌方部队（这是哪门子的二战背景啊……）。由于游戏没有任何操作说明，小翔介绍下本作的操作：按Y键切换到主视角，在主视角下按住L键再配合方向键可以移动士兵，Select键装填子弹，连点两次上键进行奔跑，连点两次L或R键侧身闪避，奔跑和闪避都会消耗耐力值，不过它能自动回复。X键拾取物品，只要不超过最大负重，背包中的物品在数量上没有限制。按住L键再配合左右键进行平行移动和射击，按住R键再按A键投掷手榴弹。要想切换武器或者使用物品，只需将图标拖放到最下方即可。在游戏过程中士兵能够升级获得点数，玩家能够通过点数强化体力、耐力、射击等数值。

推荐给

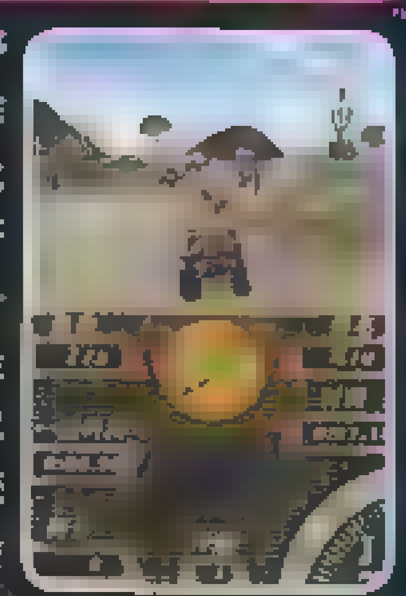
## NDS 山地越野车 极度疯狂（汉化版）

Ma esco RAC

汉化版 0440

什么叫ATV？它是All Terrain Vehicle的简称，中文可以译作全地形四轮越野机车。ATV只有摩托车的大小，可在各种地形上行驶，它也被称为沙滩车。在本作中，玩家就需要操作ATV在沙漠、湖畔、沼泽、乡村、北极5个恶劣的地形上进行比赛。每一种地形有5个赛道，你需要不断在比赛中取胜才能开启后面的赛道。比赛开始前玩家可以选择各种型号的ATV，每一种车其能力都有所侧重。进入到比赛后一共有四名车手同场竞技，玩家的目标当然是获得第一了，但前提是你有能力跑完全程。游戏的赛道非常难跑，各种各样的丘陵和坑洼十分考验玩家的操作，而ATV也非常不好控制，惯性力很大，有时候就连转个弯都会人仰车翻。如果你玩惯了传统的竞速赛车游戏，那本作一定会给你不一样的感受。

推荐给



## PSP 北斗神拳 拉奥外传 天之霸王（汉化版）

北斗の拳 ラオウ外伝 天の覇王

| | | | |
|---|---|---|---|
| 厂商 | Interchannel | 类型 | FTG |
| 版本 | 汉化版 | 容量 | 约300MB |

相信有不少读者小时候都或多或少地接触过《北斗神拳》的漫画和动画，而漫画《天之霸王》则专门讲述原作主人公健次郎的哥哥——拉奥的故事，2008年底该作实现了动画化，本作也配合着动画的播出而推出。这款3D FTG虽然在格斗性上受到了不少质疑，但它采用了卡通渲染技术，至少画面看上去还算不错。游戏主要有轻重两种攻击方式，再配合L/R键可以使出特殊攻击以及必杀技。在故事模式中，玩家需要使用霸王拉奥，体验一段只属于他自己的传奇故事。当故事模式通关之后，便能开启隐藏人物——健次郎。除故事模式外，游戏还拥有生存模式、时间挑战模式以及练习模式，另外还能使用Ad Hoc进行通信对战。汉化组对本作基本实现了完美汉化，在字体的选用以及图片的修饰处理上都做得非常不错。

**推荐给** 喜欢《北斗神拳》的玩家！

▲这款格斗游戏的手感还有待提高。

●《口袋妖怪》第四代正统作品的资料篇《口袋妖怪 白金》汉化版发布，游戏在《钻石/珍珠》的基础上加入了大量的全新要素，所有NDS玩家都应该尝试下本作。《掌机王SP》第97辑有该作的详细攻略。

●去年12月18日发售的RPG《心灵传说》发布了动画版的完全汉化版，喜欢《传说》系列的玩家不容错过。《掌机王SP》第102辑有本作的详细攻略。

●Idea Factory出品，今年5月发售的女性向ACT《自我守护你》（3789）推出了汉化版。

●《美丽至极的水族馆 世界的鱼和海豚、鲸鱼》（3986）汉化版发布，玩家能在游戏中感受到海洋优美的生态和风景。

●日本一出品的恐怖文字AVG《流行之神DS2》（4010）推出，该作以各种各样令人毛骨悚然的恐怖都市传说作为游戏主题。

●Takara Tomy出品，根据漫画改编的《家教》系列最新作《家庭教师REBORN DS 炎之热斗X 未来超爆发》（4015）发售，本作是一款格斗游戏。

●根据迪斯尼同名电影改编而来的动作游戏《豚鼠特工队》（4012）发布，玩家需要操作豚鼠小队完成拯救世界的任务。

●任天堂出品的《座格尔的恋爱气球之旅》（4085）发布，游戏中的对话采用了大量假名，对日文的要求非常高。

●《对决传说》、《装甲核心3 携带版》、《无双大蛇 魔王再临 增值版》、《新世纪福音战士 钢铁交响曲 携带版》、《G.I. JOE特种部队：眼镜蛇的崛起》的游戏ISO镜像均已发布，但游戏都要求5.50系统，目前所有的自制系统均无法进行游戏。

●由一名中国留学生制作的中文AVG《画祭魔》从PC移植到了PSP平台，游戏的风格十分独特，充满了艺术气息。

●TYPE-MOON的经典文字冒险类游戏《月姬》中文版移植到了PSP，该作暂时只有主线剧情的汉化基本完整。

●集结了《FF》系列历代角色的对战游戏《异说 最终幻想》美版的试玩版发布，该作的正式版将于8月25日上市。

●《秋之回忆》系列的外传，移植自PS2的《秋之回忆 雨后》发布，另外该系列的前5作在PSP上都有汉化版。

赶着《哈皮6》未下档赶快又去电影院看了下中文配音版，不少对话虽然为了对口型而改变了原句的意思，不过还算改得有些创意。看完电影后马上又去体验了实用机版的《哈皮6》，结果一进入游戏就被里面的3D人物建模雷得皮焦肉嫩，那个全能长得跟西瓜全'fu'，[illegible]都[illegible]，过去游戏玩起来也较顺畅，理论上应该能够坚持通关吧。

文 伊娃

美编 Juxi

# ぷよぷよ7

块游戏又出新作了。这次的《噗哟噗哟7》依然在多平台上发售。NDS

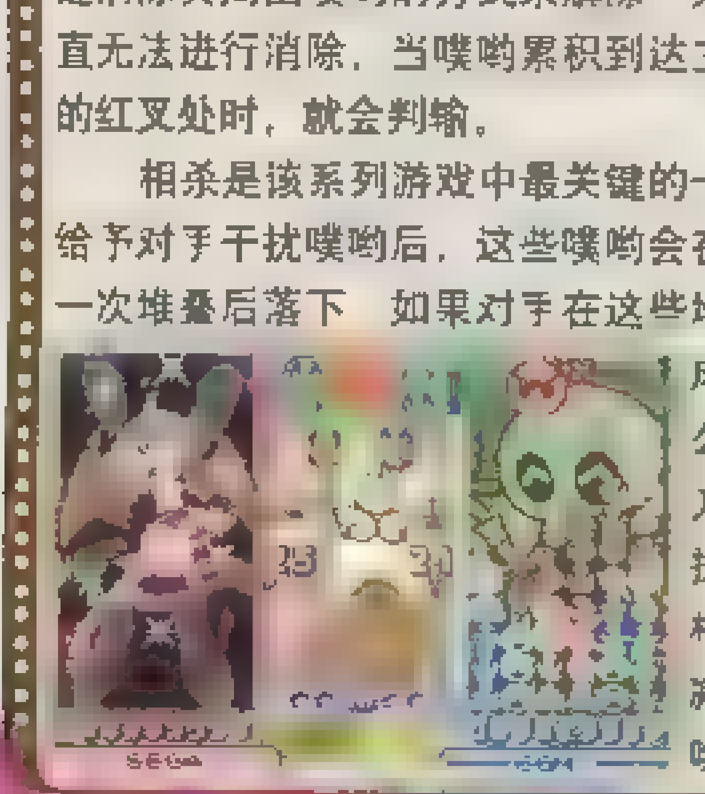
## 噗哟系统

同其他方块游戏一样，噗哟系统的核心就是"消除"。当4个或4个以上（大噗哟模式只需3个或3个以上）的同色噗哟连接在一起时即可消除，可以是横向或竖向的相连，有折角也可。当这组噗哟消除后，上方的其他噗哟就会下落，如果这些下落的噗哟能够再次形成4个以上相连，就会发生连锁消除。

## 干扰及相杀

不管是单次消除还是连锁消除，都会给予对方干扰噗哟（即白色噗哟），连锁的次数越多，给予的干扰噗哟就会越多。干扰噗哟可通过消除其周围噗哟的方式来解除，如果玩家一直无法进行消除，当噗哟累积到达主区域顶端的红叉处时，就会判输。

相杀是该系列游戏中最关键的一点。玩家给予对手干扰噗哟后，这些噗哟会在对手的下一次堆叠后落下，如果对手在这些堆叠中也造成消除，那么就会与我方给予的干扰噗哟进行相杀，从而减少干扰噗哟的数量。



## 大变身系统

玩家每完成一次相杀都可以得到一定的Fever能量（自身的连击是无法得到Fever能量的），主区域右侧的Fever能量槽积满时就会进入变身状态的狂热模式。此时角色的人物形态会发生改变，而且整个主区域的噗哟会被清空，然后进入Fever模式，整个区域会根据玩家一开始选择的大噗哟模式或者小噗哟模式来进行。如果是大噗哟模式，则是通过玩家的自行堆叠而累积形成连锁，从而给予对方干扰噗哟，如果是小噗哟模式，屏幕上会掉落一堆已经排好的噗哟阵，玩家只需动脑筋利用"连锁之种"消除其中一组噗哟，就能使该噗哟阵完成强大而华丽的连锁消除，从而给予对手重创。大变身状态是逆转局势、打败对手的最佳时机。

▲"实践"环节中，屏幕上会有各颜色噗哟的摆放提示。

## 学校模式

学校模式演变自前作的教学模式，不同的是，本模式不仅提供了"入门"教学，还另外贴心设置了"实践"及"练习"环节。首先在"入门"教学中，玩家可以查看到详细的游戏基本规则、各模式特征以及对战中的基本技巧。"实践"则是通过各种堆积方式实践性地让玩家进行连锁操作，末了系统会提出5个"毕业测试"的题目来考验玩家的掌握度，能否顺利毕业就看玩家认真学习与否了！最后进入"练习"环节，也就是对连锁的模拟练习，玩家不仅要考虑如何通过堆叠而形成连锁，而且还要根据系统指定的连锁次数来一步步达成练习目标。

## 综合游戏模式

综合游戏模式包含了六种规则各不相同的游戏模式，分别是大噗哟猛攻（とことんでかぷよラッシュ）、小噗哟狂热（とことんちびぷよ）、狂热（とことんフィーバー）、死战到底噗哟噗哟（とことんぷよぷよ）、谜题（とことんなぞぷよ）和对战（とことんたいせん）。

本作的新加内容，且在这两个模式中，玩家无需积攒Fever槽便可直接进入变身状态的大、小噗哟游戏模式。大噗哟的体型较大，一行只摆放下个，因此比较特殊，只需3个或3个以上连接即可消除，而小噗哟的体型非常小，一行能摆放下10个，可以更加容易实现连锁。

▲大噗哟体型大，不易造成连锁消除，且很容易就会堆叠至区域顶端。

其实就是无限游戏的生存模式，游戏一开始玩家可选择三种等级进行游戏，不论选择哪种等级，玩家在造成一定次数的连锁消除后都会相应升级，选择的等级越高，升级的速度就会越慢。

也无需积攒……系统会自动进入狂热模式，共有三种不同等级可选，等级越高，造成连锁的难度也就越大，且模式中的噗哟并不都是排好的噗哟阵，基本都需要玩家先将噗哟阵完善后才能造成连锁，且每次狂热都会有一定的时间限制。

### 谜题模式

系统会提出各种要求的任务，比如一次性造成9次连锁消除、一次性消除9个噗哟等。游戏一开始系统会有60秒倒计时，如果完成一个任务，系统便会奖励一定的时间。

### 对战模式

玩家可选择方变身……噗哟的噗哟……噗哟……噗哟狂热……噗哟噗哟……这4种规则与对手进行对战

▶对战模式中每打败一个对手便会有新的对手出现，直到我方判输。

## 剧情模式

游戏的剧情模式相当有趣，内容天马行空笑料不断。玩家要通过各种规则的对战打败对手，来达成拯救世界的目标。每个关卡的最后都会根据玩家的表现来进行评价，等级最高评价为S级。玩家只要熟悉掌握各种对战的规则便可以顺利进行游戏。但熟练的技术及好运气当然也是不可或缺的。

本作的游戏性自然没话说，系统各方面的优秀素质使得本作不愧于"经典"二字。可爱的人物、搞笑的剧情、丰富的游戏模式，无一不是吸引大量女性玩家的筹码，……游戏在中后期难度提升相大，或许会打击不少玩家的积极性。

文 胧月 美编 咕噜

# 流行り神3

警視庁怪異事件ファイル

作为系列的完结作，游戏做得可谓相当下功夫。尤其是新加入的分歧点跳跃功能，让本来就够冗长的攻略流程变得轻巧不少。另外，本作也能以一张UMD实现6人联机。

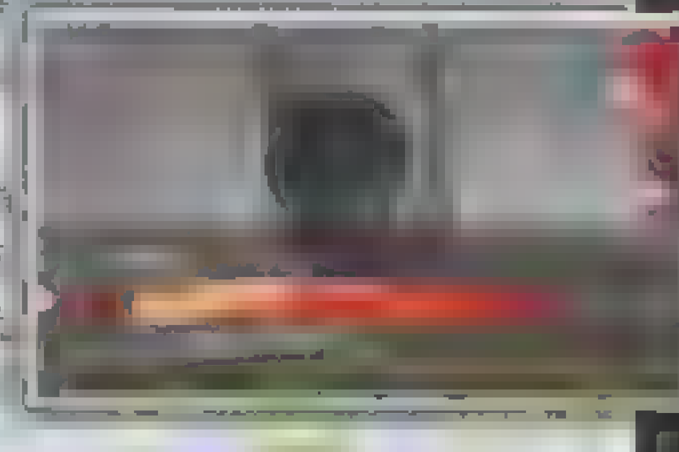
流行之神3 警视厅怪异事件簿

## 系统

对于剧本绵长的本作来说，分支选择、小节跳跃系统的加入把玩家从反复阅读中解放了出来。在系统的"分歧ツリー"画面中，已经进行过的游戏部分所有选项都可以任意跳跃。另外，按下H键后查看前面文字的部分，也可以直接跳跃回前面的文字。

## 点数

カリソンポイント，游戏中对选择某些选项需要消耗的点数，在画面中呈现上、还有，每一 配给玩家的点 数各有差别， 当 数 ， 话将无法再 将需要消耗 数的点数。



## 推理

这是系列的一贯系统，即从事件真相的各种情报，完成所有人物的关系图，关系图中的关键词会在流程进行时出现，显示为绿色字体，流程进行得越多，收集到的关键词会自然增加。但是根据玩家在分支选项的差别，未必能收集到所有或正确的关键词。根据最终关键词与正确答案的贴近程度，完全正确为 ， 为 ，完全不相及为×。○的解答率越高，系统的最终评价也越高。评价没有达到一定程度以上是无法进入下一话的。

## 提问

自我提问也是流程中的一个需要玩家做出选择的部分，该部分以自问自答的形式展开，相当于整理当前为止的所有情报。这里的选择也有可能影响到后面剧情的发展，不过，这里的选择可以说并没有唯一答案，不管哪个结论都没有好、坏之分，一切都看玩家如何决定。

## 资料

游戏的剧本中出现的都市传说、怪谈、心理学、民俗学、法律等相关用语会被作为 O A 档案存储下来，就算故事的整篇剧情中没有对该用语做出解释，玩家也可以在专门的资料室中查看。资料室中的用语共有200种，由于玩家并不完全会在剧情中看到会出现 O A 档案，重复游玩多个结局是必要的，同时也是乐趣所在。

## 迷你游戏

本作可以在标题的「ミニゲーム」里进行最多6人的联机游戏，这是类似常见的掷骰子到终点的桌面游戏。玩家要一边躲避追赶来的メリーさん，一边收集大门的钥匙逃出旧教学楼。顺利逃出教学楼的玩家是胜者，而最后一个留在教学楼里的会被判负。为了收集开门所必要的4枚钥匙，玩家有时要齐心协力，有时也要想办法让メリーさん去追逐其他玩家，为自己赢得时间。

## 隐藏剧本

**番外篇**

出现条件 PlayStation Store8月28日免费开放下载。

**兰子篇「死のネックレス」**

出现条件：既读率80%以上。

## 第零话攻略

关键问题1：そこで、脳裏に思い浮かぶことは——。

ヒントは最初からあった

→路线A

あの人形はいったい・・・

→路线B

### 第一次自我提问

**ということは——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| やはりストーカーの仕业だ | A |
| 模仿犯か愉快犯の仕业だ | B |

**A ストーカーの目的…それは——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 捜査のかく乱だ | C |
| 精神的に追い詰めることだ | D |
| 誰かに止めて欲しいのか? | E |

**B ということは、あの人形は——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 紫音さんのDDだ | F |
| 何か別のことを暗示している? | G |

**C そこから犯人像を導き出すとしたら…相手は——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 冷静な知能犯だ | 结论1 |
| 欲望に忠実な复仇鬼だ | 结论2 |

**D とすれば…犯人の人間像は——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 欲望に忠実な复仇鬼だ | 结论2 |
| 纯粋さが豹変した人物だ | 结论3 |

**E ということは…ストーカーというのは——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 纯粋さが豹変した人物だ | 结论3 |
| 根は臆病な人间だ | 结论4 |

**F つまり犯人は——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| ストーカーを隠れ蓑にした全く別の人 | 结论5 |
| 紫音さん自身だ | 结论6 |

**G そこから導き出される結論は…つまり——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 犯人は霊に凭依されている | 结论7 |
| 犯人は政治家事件と同一犯だ | 结论8 |

### 第二次自我提问

**ぼくの推測だが…おそらく——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 面识はあった | A |
| 面识はなかった | B |

**A これは…つまり——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 高島さんは嘘をついている | 结论1 |
| 何かを隠そうとしている | C |

**B それに関しては被害妄想か事実か…どちらかだろう——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 被害妄想だ | D |
| 事実だ | E |

**C あの女と結びつくもののことを示しているのだろうか——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 高島さん | F |
| 紫音さん | G |

**D これは…つまり——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 大槻さんが嘘をついている | 结论2 |
| 全ては误解に違いない | 结论3 |

**E これらの事実関係を考慮すると…つまり——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 全ては误解に違いない | 结论3 |
| 高島さんは嘘をついている | 结论1 |

**F …无作为にそんな真似をするとは思えない。考えられる理由は——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 大槻さんを店に近づけないためだ | 结论4 |
| 大槻さんを不幸にするためだ | 结论5 |

**G …そして紫音さんは…どういった心理で大槻さんに人形を渡したのだろう——**

| 选项 | 回答后 |
|---|---|
| 纯粋な好意からだ | 结论6 |
| 高島さんに言われたからだ | 结论7 |

关键问题2：この中で最も女性っぽく振舞えるのは

这里只要避免选择「ぼく自身」的选项即可不进入BAD ENDING的路线D，但要避开该选项要求玩家拥有至少一个风险点数。万一进入了路线D，也有方法避免BAD ENDING，只要在之后的第一个问题选择第一项、第二个问题选择第二项即可。

最大的感觉是本作针对的用户群……但国内玩家不管是否精通日语，玩起来……

# G-FORCE

## 豚鼠特工队

本作是根据同名电影改编的动作游戏，剧情讲述的是豚鼠队长达尔文在其他工作伙伴的情报帮助下，携带先进设备对亿万富翁雷纳德的实验大楼进行FBI式的秘密潜入行动，一举将邪恶的统治计划打破。

文 伊娃
美编 Jux

## 操作

游戏以操控达尔文为主，从各种通风管道进入实验室内部，在收集各种芯片、光碟的同时还要获取敌方的系统数据并将其摧毁，因为大厦内部设有很多诸如摄像头、红外线等防护系统，如果不将其解除，主角达尔文便无法继续任务，此时就必须要操控苍蝇进入达尔文无法进入的地方，对目标物发射激光，使防护系统暂时瘫痪。

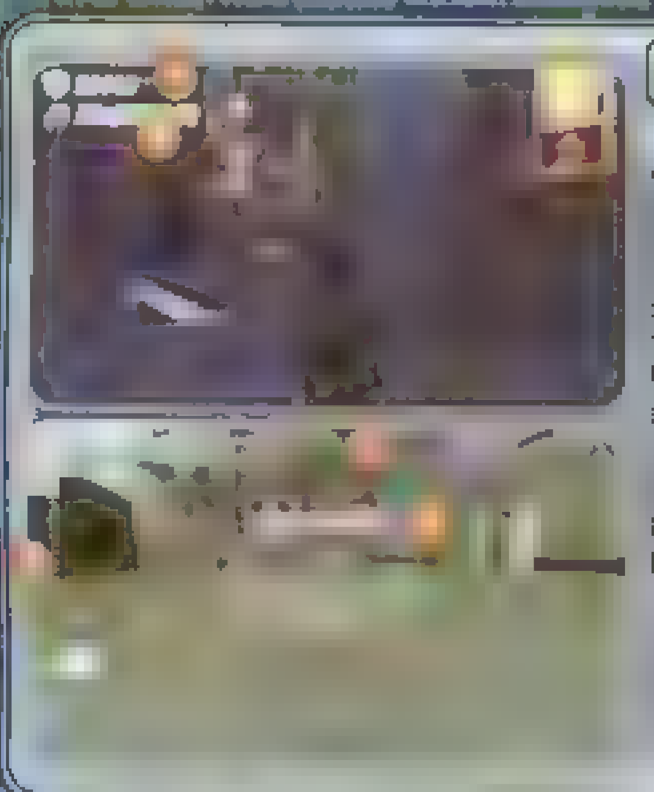
### 达尔文

| | |
|---|---|
| L、R键 | 镜头左右移动 |
| ○键 | 发动液氮装置 |
| □键 | 电鞭攻击 |
| △键 | 向前翻滚 切换Mooch |
| ×键 | 跳跃 |
| ×+× | 二段跳 |
| ×+○ | 滞空 |
| ×+○+× | 腾空 |
| 摇杆+○ | 快速奔跑 |

### 苍蝇

| | |
|---|---|
| L、R键 | 镜头左右移动 |
| ○ | 上升 |
| × | 下降 |
| △ | 切换Darwen |
| □ | 发射激光 读取数据 |

## 界面说明



①主角达尔文的血槽，通过收集血包便能增加血槽，右侧的小格显示的是增血量，收满4个小格便可增加一条血槽。

②液氮装置，即达尔文背后的能量装备，空中滑翔或加速奔跑都会消耗，在不使用的情况下液氮会自动回复。

③苍蝇的飞行距离，因为苍蝇本身有电量限制，如果与达尔文离得太远电量就会加速减少。

④执行换班任务的时间倒计时，如果时间耗完而任务未达成，则需要重新回收苍蝇执行任务。

⑤系统数据完成进度，必须要在时间耗尽前将数据复制完毕才行。

## 迷你游戏Hack系统

游戏中要入侵对方电脑系统前，必须先要获取该系统的蓝图数据，而蓝图数据的获取就要通过“Hack系统”来完成。该迷你游戏的玩法类似于音乐游戏，通过○×△□四个键便可完成，屏幕上方会随机掉落这四种图标，当到达下方的按键栏时输入相对应的键即可。每输入错误一次屏幕上方的能量槽就会大幅减少，耗尽则Hack失败。随着按键的正确输入，下方的密码栏的密码会逐个破解，六位密码全部出现即Hack成功。这样就可利用这组密码入侵该系统并实施控制。

## 流程相关

大楼内部构造复杂，致使主角达尔文的潜入工作难度大增，很多安全门都没有密码，且有大量人员看守，所以达尔文只能通过通风管道等途径穿梭于各个实验室。很多时候玩家都会因为找不到出口而卡关，其实并不是没有出口，而是这些出口都比较隐蔽或者隐藏着某种技巧，所以当卡关时不妨四下寻找是否有封堵门、排水管道等。

### 排水管道

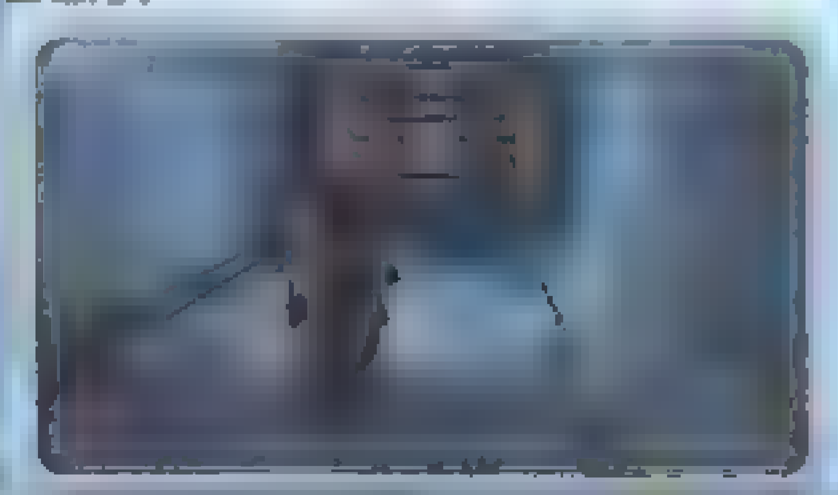
通过排水管道，达尔文可自由上下爬行，但有些管道的下方是破损的，达尔文只能通过“×+○+×腾空”的办法爬上去。

### 安全门

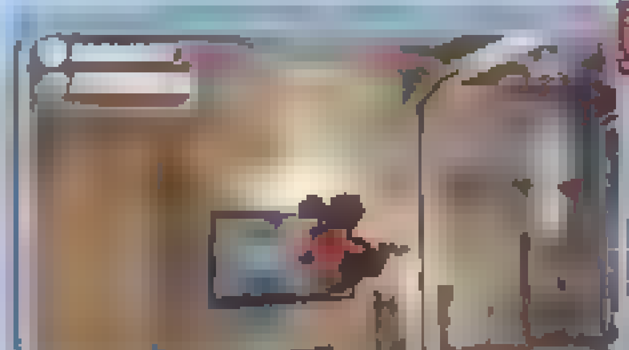
如果安全门旁边的密码盘显示的是绿色，操控达尔文跃起并使用电鞭攻击便可将门打开；如果密码盘显示的是红色，则必须通过附近的绿色开关才能将其密码解除，很多时候都需要苍蝇的帮助才能完成。

### 通风管道

通风管道是最主要的行动路线，通常管道内部没有设置障碍物，只有一些封堵门，使用电鞭即可击破。大部分场景内都会有通风管道出口，要么在墙角，要么就在墙壁上方。



### 鼓风机

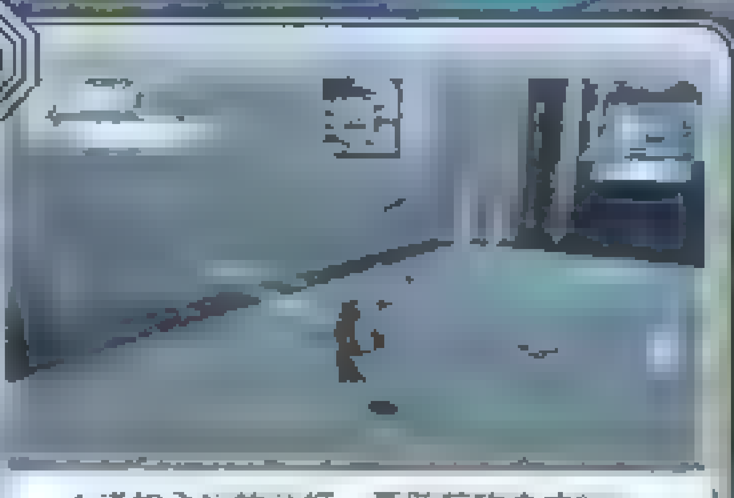


鼓风机都位于房间顶部，很多时候都需要通过鼓风机将达尔文吸到半空，然后再借助液氮滞空到达高处。该操作的难度非常高，操控主角站在鼓风机的正下方，通过二段跳使得鼓风机的气流将主角悬浮，注意，鼓风机具有攻击性，切不可靠近。最难的是要经过多个鼓风机设备到达目的地，当在第一个鼓风机处悬到半空时，再利用液氮装备滞空到达下一个鼓风机处，如此循环操作十分讲究技巧，而且因为液氮装备需要一定时间回复，所以初期时的悬浮高度不宜太高。

### 辅助机器

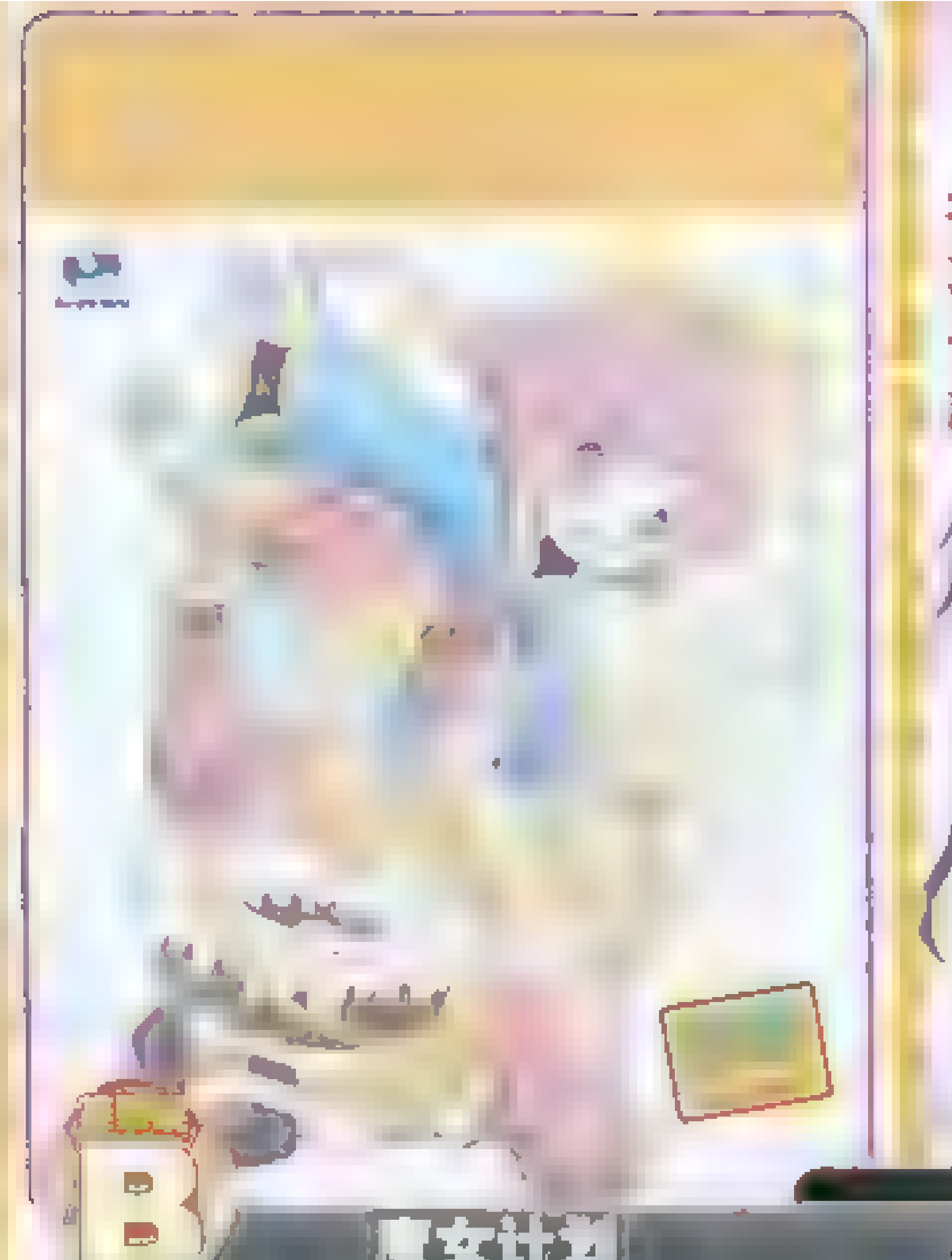
有些防护系统是无法通过达尔文和苍蝇的力量来解除的，此时就要借助现场的一些辅助机器：碎纸机、吸尘器和冷水器，但在使用之前必须先要Hack进入机器系统才能控制它们。碎纸机能够发射齿轮将障碍物击碎，吸尘器能将达尔文吸起再从红外线上方发射出去，这些辅助机器的操作非常简单，屏幕右下角会有操作明细。

## 战斗相关

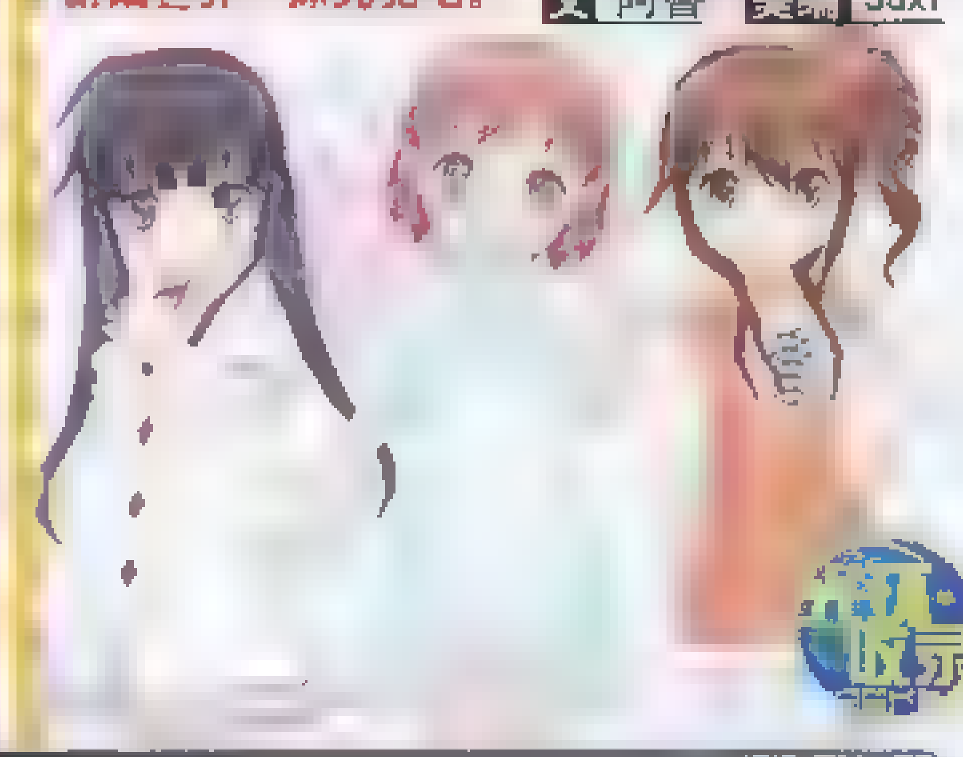


▲诸如飞行的台灯，要跃起攻击才行。

游戏中主角的战斗部分相对比较简单，敌人的攻击力普遍不高，一路使用电鞭攻击就可以了，如连续两次、三次、四次按□键便可进行不同的电鞭连续技攻击。主角面对的敌人种类繁多，都是些变成杀人机器怪的家用电器，比如鼠标、烤炉、碎纸机、台灯等，这些机器的攻击方式各不相同，数量众多时不可小觑。



最近与暑假相关题材的游戏接踵而至，而本作就是其中之一。放暑假的小学生与将要在夏天完成实习的萝莉魔女碰在一起是否能有一个和往常不一样的假期呢？那就快进入本作的游戏世界一探究竟吧。 文 阿鲁 美编 duxi



B 魔女计划

## 游戏简介

暑假到了，想和爸爸一起度过暑假的主人公未来虽然没有如愿，但从奶奶那里收到一件意外的礼物，那就是住着魔女的小屋子。游戏中我们将以主人公未来为视点，体验与魔女一起度过暑假的点点滴滴。游戏中一共有三个小魔女可供选择，选择之后便不能更改了，可爱俏皮又有点迷糊的小魔女是否能通过整个假期的考验顺利成为正式的魔女，这个问题就留给玩家自己去探寻咯。

## 心灵交流

除第一个星期外，每周的周六和周日都是心灵交流部分，也就是游戏的主线剧情部分。在这两天里发生的故事都是固定的，玩家可以借此了解到诸如魔法学院、性格各异的伙伴、妈妈、老师等不少与游戏相关的内容，当然剧情中途也会穿插小游戏来活跃游戏的气氛。虽然魔女的选择不会影响到剧情的发展，不过不同的小魔女在心灵交流部分表现出来的性格是完全不同的，想要观察所有小魔女的表现就必须多周目游戏了。

▲哆来咪发嗦嗦嗦

## 夏天的回忆

除第一个星期外，每周一到周五便是夏天的回忆部分，在这个部分里我们可以自由选择玩耍的地点，不同的地点就是一段特定的小故事，玩家可以根据自己的喜好打造属于自己的假期故事。当然每段故事当中穿插的小游戏是免不了的，虽然每天都要来那么一次变身给人感觉完全没有新意，不过看在可以通过游戏完成后奖励的闪光带，买护身符和头饰服下就能原谅这种无聊的设定啦。

几乎会穿插在每天剧情中的施展魔法的小游戏。每当遇到紧急时刻我们的小魔女就会变身，之后我们就要根据系统的提示来摇动滑杆或是按下对应的按键来蓄积魔法槽，越快完成对应的操作蓄积的魔力槽就越多，游戏结束时魔力槽超过刻度代表游戏成功。游戏的成功与失败对剧情几乎没什么影响，不过成功后可以获得数量较多的闪光碎片，闪光碎片会在周末统一结算后兑换成金币，有了钱之后就可以给小魔女购买各种漂亮的衣服了。

可以看到内部构造的小房子，也是我们小魔女休息的地方。在游戏流程中我们可以在周一至周五进入玩具小屋（ドールハウス）购买魔女的服装以及换装等操作，在游戏初始界面选择OMAKE进入小屋后还可以进行音乐鉴赏、观看录像、玩迷你游戏等操作。

每周周末会根据收集的闪光碎片和魔女的活跃程度来核算这一周获得金币的数量，有钱后就可以在小屋第二层左侧给魔女购买各种样式的衣服了。在小屋第二层的中间可以给魔女更换服装，换装时按下△还可以进入观察模式，观察模式里可以设置各种表情及动作供玩家欣赏，换上华丽的衣服然后在这个模式里尽情欣赏可爱的小萝莉吧！

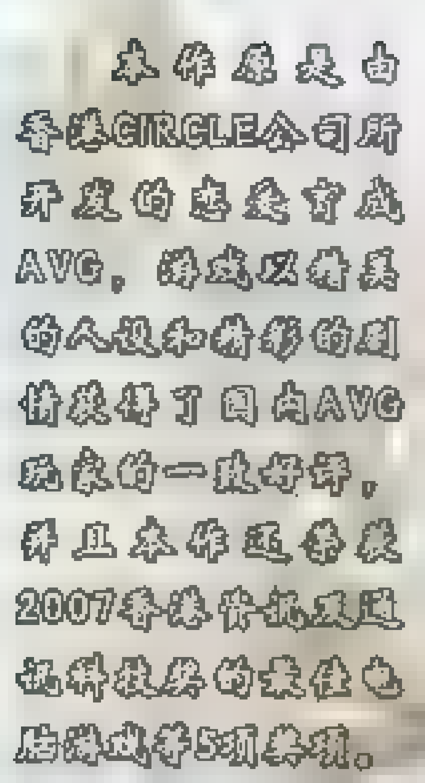
随着流程的推进，玩具小屋会追加两个迷你游戏。流程过半后选择OMAKE进入小屋，在小屋的第二层右边可以玩到“魔女舞蹈”这个迷你游戏，给三个魔女换上已经购买的衣服后就可以观看她们载歌载舞了。虽然很有《偶像大师》的味道，不过由于歌曲只有一首，导致这个迷你游戏的可玩性严重缩水。

游戏通关之后会开启第二个迷你游戏，在小屋的第三层左边可以玩到“魔女格斗”。当然啦，魔女只有3人，虽然每个魔女的招式差异比较大，不过总数只有3人的格斗游戏在整个格斗游戏史上也算是稀有物了，当然啦，这比总共只有一首歌的“魔女舞蹈”要耐玩多了。

游戏通关后可以保存通关记录，并且游戏界面里的黑影会被通关的魔女所取代，读取通关记录可以再度重新开始游戏完成衣服的收集以及全地点剧情的补完。

*本作偏向低龄化，游戏中出现的所有人物都是一张娃娃脸，当然了这也正好满足了某部分人群的需求，所以呢，阿鲁在这里将本作强烈推荐给萝莉控们，相信里面的萝莉魔女们一定能陪伴你们度过一个愉快的夏天！*

文 乌冬 美编 咕噜

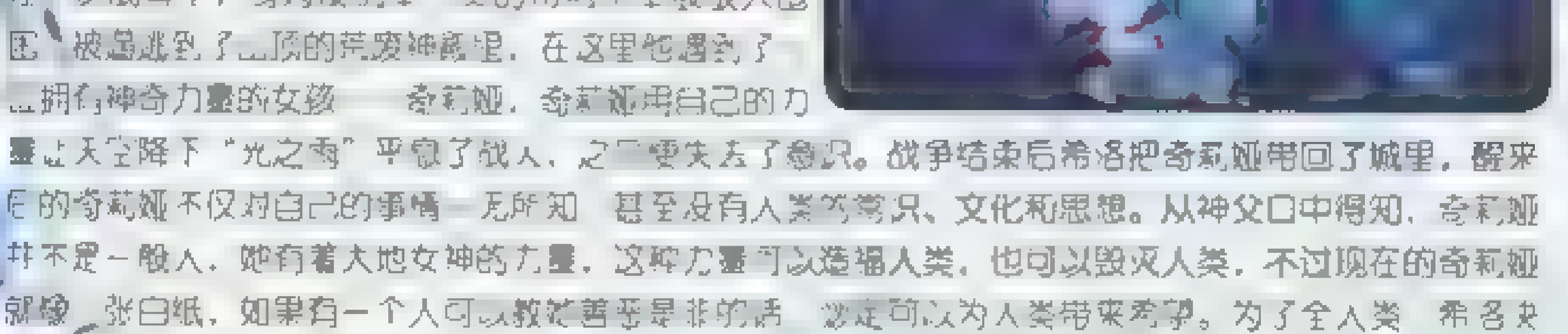


本作原是由香港CIRCLE公司所开发的恋爱育成AVG，游戏以精美的人设和精彩的剧情获得了国内AVG玩家的一致好评，并且本作还荣获2007香港资讯及通讯科技奖的最佳电脑游戏等5项奖项。

# 兰岛物语 少女的约定

## Story

兰岛王国，一个拥有八百年历史的国家，文明和科技发达。可是有一天，从天而降的异族开始了对兰岛王国的侵略，这里的人民与异族展开了激烈的战斗。在一次战斗中，身为反抗军一员的希洛不幸被敌人围困，被逼逃到了山顶的荒废神殿里，在这里他遇到了一个拥有神奇力量的女孩——奇莉娅，奇莉娅用自己的力量让天空降下"光之雨"平息了敌人，之后便失去了意识。战争结束后希洛把奇莉娅带回了城里，醒来后的奇莉娅不仅对自己的事情一无所知，甚至没有人类的常识、文化和思想。从神父口中得知，奇莉娅并不是一般人，她有着大地女神的力量，这种力量可以造福人类，也可以毁灭人类，不过现在的奇莉娅就像一张白纸，如果有一个人可以教她善恶是非的话，必定可以为人类带来希望。为了全人类，希洛决定把奇莉娅留在身边，就这样，属于两人的新生活开始了



玩家以主角希洛的观点来进行游戏，要在4年的时间里，将奇莉娅养育成一个出色的人。游戏里的时间以15天为一个周期，在这段时间里，玩家可以通过各项活动让来提升奇莉娅的能力数值，活动的内容包括了让奇莉娅学习、打工或助人为乐，不同的活动内容对所提升的数值也不同，从而影响奇莉娅最终成为一个怎么样的人。当然，对主角希洛来说，和女主角终成眷属才是游戏的最主要目的，所以在各种活动中还穿插有各种小事件，通过这些小事件，可以让奇莉娅对希洛的好感度提高

## 进行日程安排

一个周期可以为奇莉娅安排3项活动，每项活动分别消耗5天，活动的结果分失败、普通和很好三种，结果越好所提升的点数也越多。另外在结果是很好时还有几率得到特别的奖励。活动的结果受奇莉娅的状态影响，状态可以在安排活动的时候查看，打工或学习都会导致状态下降，这时就得通过休息来恢复，所以在安排活动时劳逸结合是最好的，一味地工作或学习的话反而会得不偿失。

| 项目解说 | |
|---|---|
| ステータス | 查看奇莉娅的各项数值 |
| 外出 | 出门购物或散步 |
| 研究 | 研究各种道具或设计图 |
| 祈り | 通过消耗MP的方式来获得各种有利状态 |
| アイテム | [illegible] |
| スケジュール | 日程表　制定未来15天奇莉娅的活动计划 |
| システム | 包含保存进度和设定等选项 |

## 活用"祈り"

"祈り"是奇莉娅身上的大地女神之力，使用后就会受到女神的眷顾，从而获得各种对活动有利的状态。"祈り"包括了持续力和瞬发力两项，两种都需要消耗MP，区别在于瞬发力是暂时的，而持续力则是永久性的，所以建议一旦MP足够就马上就使用这项能力，这样一来奇莉娅的能力成长会大幅加快。

### "祈り"一览

瞬发力

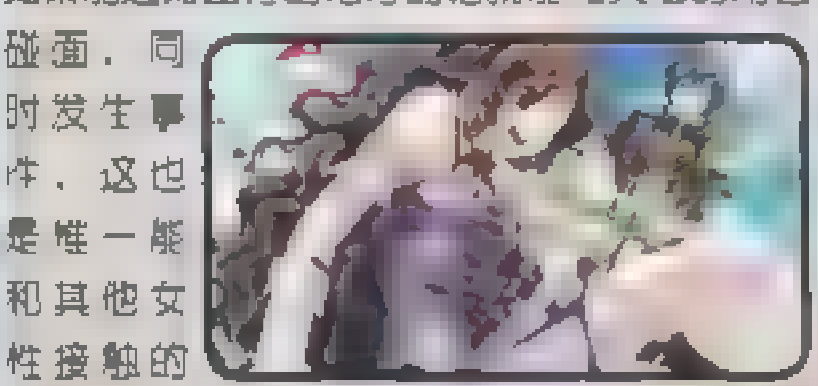
| 名称 | 消费MP | 效果 |
|---|---|---|
| 集中修养 | 30 | [illegible] |
| 集中一身 | 30 | [illegible] |
| 情热の心 | 30 | 60日里テンション不会减少 |
| お宝の目利き | 30 | 60日里探索时的元气上升 |

持续力

| 名称 | 消费MP | 效果 |
|---|---|---|
| 艺术潜在力 | 70 | "艺术"学科的兴趣和集中力提高 |
| 哲学潜在力 | 70 | "哲学"学科的兴趣和集中力提高 |
| 战斗潜在力 | 70 | "战斗"学科的兴趣和集中力提高 |
| 神学潜在力 | 70 | "神学"学科的兴趣和集中力提高 |
| 礼仪潜在力 | 70 | "礼仪"学科的兴趣和集中力提高 |
| 常识潜在力 | 70 | "常识"学科的兴趣和集中力提高 |

## 其他角色要点

除了女主角外，游戏中还有等几位可攻略角色，不过由于她们都不在身边，因此攻略方法和奇莉娅是不同的。要和其他角色碰面得利用到外出选项，在每个周期活动开始前都有一次外出的机会，这时可以选择3个地方前往，如果能选对出行的地方的话就能和其他的角色碰面，同时发生事件，这也是惟一能和其他女性接触的机会，所以千万不能浪费。另外要注意外出时有时还会遇到男性角色，某些男性也是可攻略的，不过当然不是由主角来攻略，满足条件的话会达成女主角和其他男性角色结婚的结局，所以如果不想奇莉娅被"抢走"的话，遇到可攻略的男性角色还是用S/L大法吧。



## 关于挣钱

游戏中的金钱用Eve作为单位，除了购物外，维持家计和学习都要花费金钱，不过一般打工挣的钱都很少，维持不了各种开支。比较好的挣钱方法是参加在广场举行的各种比赛，获得前几名一次可以挣上千Eve，不过比赛对奇莉娅的能力数值要求很高，因此在前期就要专心提升一项能力。另外由于花钱的大头多是购买各种道具，也可以多让奇莉娅参与社会贡献活动，当城市修复到一定的程度后，物价就会下降。

PSP版的界面更加漂亮，还有对话方面也为日语环境做了不小的调整，不过最重要的还是邀请到了本多知子、[illegible]等多位著名[illegible]角色配音，使得游戏的代入感大为加强。

文 雷伊　美编 Jjxi

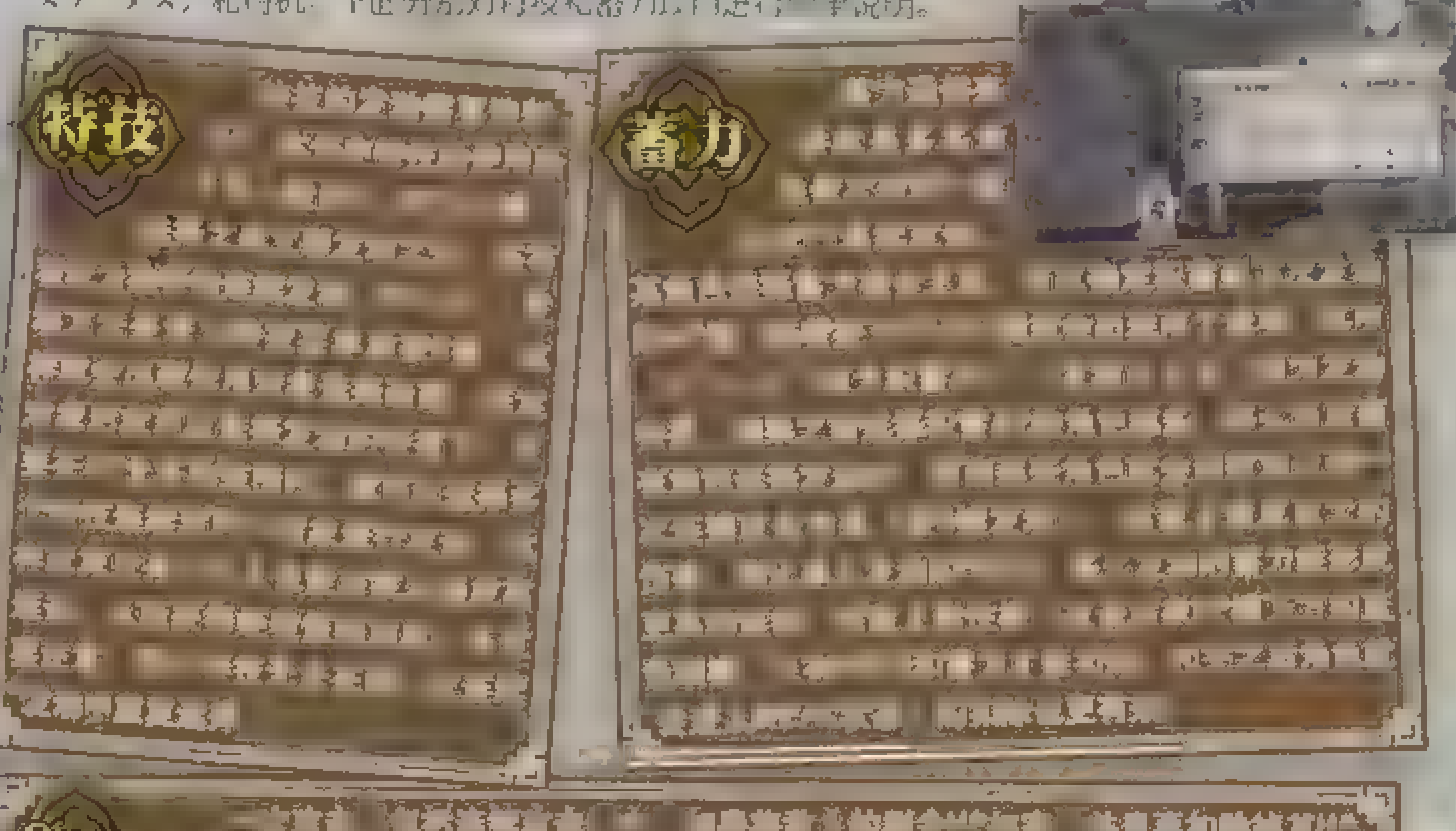
《灼热之魂》原是PS2平台的一款S·RPG作品，作为《永远大陆》系列的作品之一，游戏以略显复杂的系统和出色的人设赢得了不少玩家的好评，后来更是推出了X360的加强版。而最新的PSP版就是以X360版为基本进行移植，并在此基础上追加了包括[illegible]在内的三名人气角色，再加上本机的便携性，[illegible]可玩性。

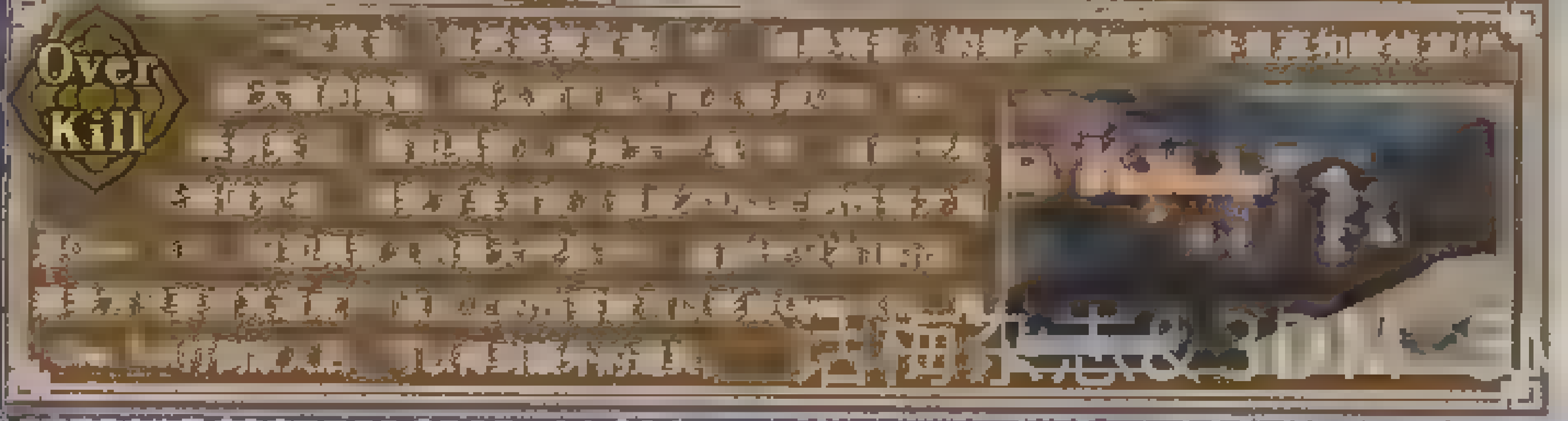
## 灼热之魂 加速

| | | | |
|---|---|---|---|
| Idea Factory | S·RPG | 2009年7月23日 | 日版 |
| 1人 | 5040日元 | [illegible] | |

## 战斗系统

本作的战斗系统看似繁琐但实际上并不那么复杂。画面正上方的图标代表的是敌我双方距下次行动所需要的时间，角色们的头像会从右往左移动，越靠左的就越先行动。战斗菜单一共有7个选项，分别是移动、特技（スキル）、蓄力（チャージ）、使用道具（アイテム）、召唤、查看人物状态（ステータス）和待机。下面分别对特技和蓄力进行简单说明。



## 探索

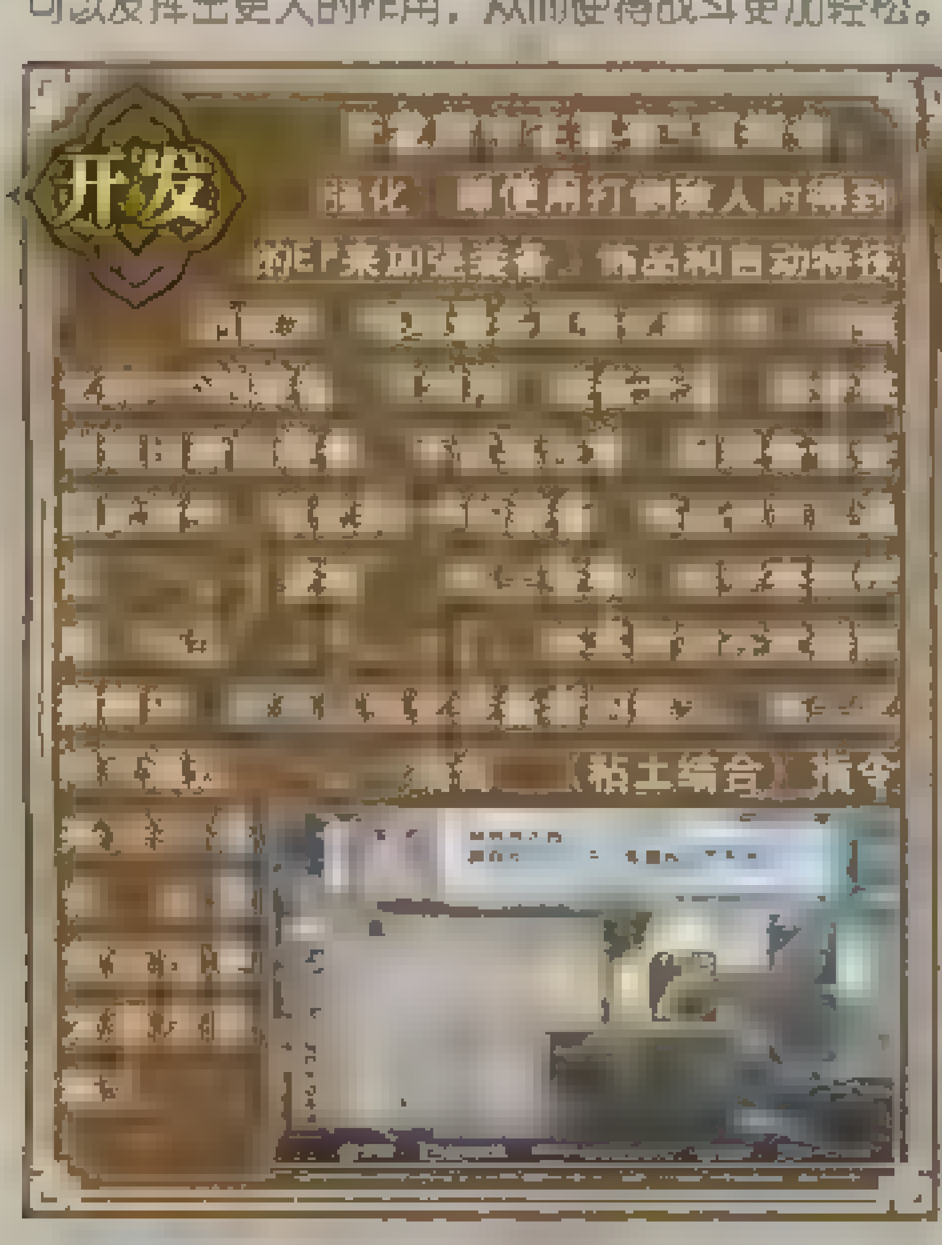
当发现世界地图上已经没有新地方出现的时候，可以利用探索指令来发现新的可去之处。方法是前往工会（ギルド）收集情报（"情报收集"指令），这样就可以打探到新地点位置的相关情报。在工会中选择探索指令，就可以让我方角色对世界地图进行探索（仅限光标是绿色的区域）。最多可同时派遣3名角色。探索范围由RANK值来决定，我方所选角色的合计RANK值越高，探索的范围就越广。但要注意的是，探索需要消耗WP，而RANK越高，所需WP也越多。WP在游戏中是比较珍贵的数值，主要入手途径是在"收集商店"（コレクタズショップ）达成收集条件，但这些条件大多比较苛刻。

## 动作部分

除了S．RPG部分外，游戏还有着可由玩家亲自操作角色在场景中移动、解谜的动作部分。此时画面左上方会显示可执行的动作指令，按L、R键可切换指令，按○键可发动指令。一开始角色的可使用指令非常少，需要达成"收集商店"中的条件获得称号（通り名）并装备后才能使用更多指令。在动作部分行动时，画面右下角[illegible]会不断上升，上升到100%则会遇敌进入战斗。[illegible]动作部分，玩家可对一些障碍进行破坏，开拓道路。但要注意，有些物体是只有在战斗中才能破坏的。

## 开发&合成

在开发所及合成所中可进行开发与合成。利用这些店铺里的各项指令，角色手头的武器道具就可以发挥出更大的作用，从而使得战斗更加轻松。



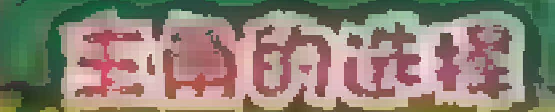
尽管IF的游戏很多都充满着"雷"的气息，但本作实际玩下来的感觉还是挺不错的。系统方面的异常丰富使得游戏的耐玩性非常高，角色育成、收集要素等乐趣十足，如果愿意为之付出时间，那么绝对可以体验到乐此不疲的满足感。

文 羽纹 美编 咕噜

本作是由rem制作并发行的一款RPG。在游戏架空的世界里，一棵由神所创造的世界树支撑着整个世界，因为世界树的存在，这个世界才得以繁华兴荣。可是现在世界树却出现了死亡的预兆，游戏通过“为了超越父亲而努力的男主角”和“热衷冒险的女主角”两个分支，描述少年少女和伙伴们拯救世界树的故事。

# 英雄譚 太陽と月の物語

## 半吊子英雄传 太阳与月亮的故事




## 操作说明

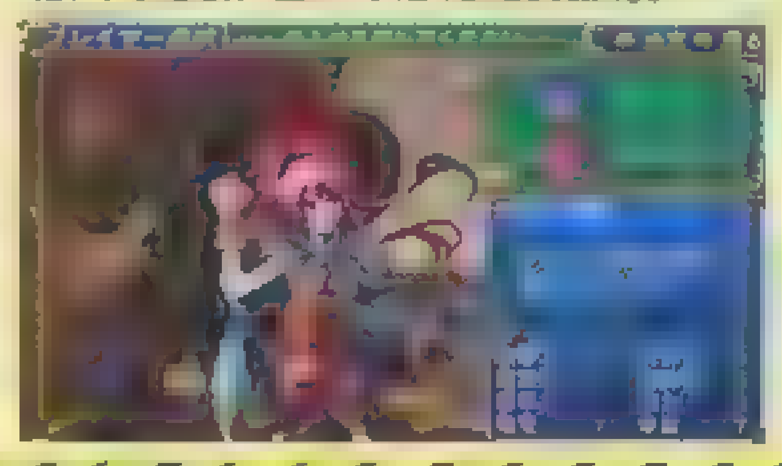
| 键位 | 作用 |
| --- | --- |
| 方向键、摇杆 | 控制角色移动 |
| ○ | 确定、调查、对话 |
| △ | 打开、关闭菜单 |
| □ | 浏览过去的对话 |
| × | 取消 |
| R+方向键、摇杆 | 加速奔跑 |
| L | 切换画面 |

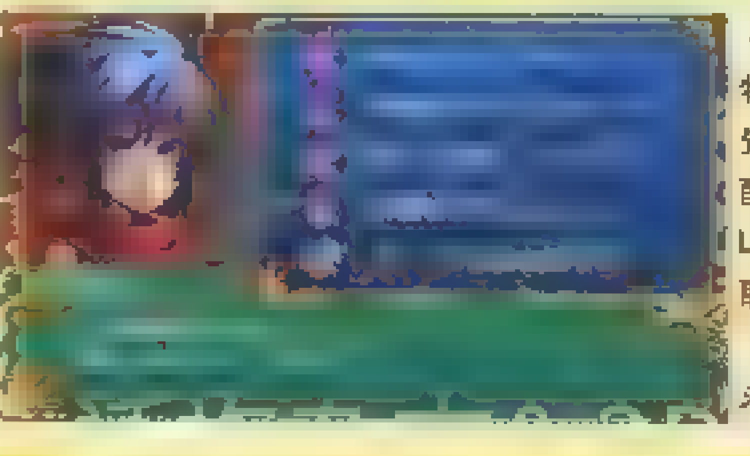
## 多向发展剧情

本作虽然在大体上和一般的RPG一样需要玩家控制主角按照NPC的提示一步步完成任务触发剧情、通过相应的迷宫最终达成通关条件，但本作有个很有意思的设定——游戏中引入了GAL（恋爱文字类）游戏的要素“对话选择系统”，主人公在关键时刻的对话都由玩家选择，其中有不少选择都非常搞笑。和众多GAL类游戏一样，玩家所选择的内容将会影响主人公在世界各地的声望、同伴们对主人公的信赖度以及一些NPC对主人公的态度等等。玩家可以按照自己的喜好选择让主人公成为一个人人敬仰、品德高尚的英雄，也能让主人公成为一个满口胡言乱语的猥琐少年。

## 主角的选择

游戏开始时会让玩家在男主角迪尼修（デニッシュ）和女主角柯露内（コルネ）两人中选择一个进行游戏。和大部分RPG不同，本作中男女主角不仅能力不同，在剧情上也有一定程度的差别，其中迪尼修属于物攻型近战职业，拥有出色的速度和较高的HP；而柯露内则属于魔攻型职业，在后期能习得攻击强大的魔法，但HP较少是她的硬伤。





◀“要我杀掉魔物？没问题，但先把你的女儿许配给我！”还是LV1的主角就无耻地提出这样“疯狂”的要求。

# 战斗相关解说

## PART ① 战斗的基本操作

本作的战斗方式和主流RPG一样采用了回合制，但也有一些不同的地方。在战斗的准备阶段，玩家只能对自己控制的主人公下达具体指令，而无法对队友下达具体指令。队友依靠战前装备上的行动模式进行固定模式的攻击，这种战斗方式无形中让战斗难度增加不少。同类RPG中，在一些难缠的战斗里可以利用同伴互相“喂药”熬过难关，而在本作中这种方法可就行不通了。玩家能够下达的指令除了游戏开始的“使用魔法攻击敌人”、“优先让敌人进入异常状态”外还有很多模式，要注意指令只能通过开启宝箱的方式获得。

## PART ② 心之声系统

本作在很多地方都有另类的表态，而最大的特点便是“心之声”系统。在战斗中，屏幕上方会出现很多“弹幕”，这些“弹幕”就是游戏中各种角色的心声，它能充分反映出队友和敌人心情变化，十分有趣。譬如你对一个魔法角色下达“使用武器攻击敌人”这类指令时，对方就会说出“这个指示真糟糕”的抱怨；有的敌人会说“那个站在后面的漂亮女人比前方这个邋遢的男人味道好太多了！”，这样一来敌人也会优先攻击这个站在后面的女伙伴，而玩家就要提前做好保护措施了。可以说如何在战斗中充分利用“心之声”所提供的信息并做出相应措施是战斗胜利的关键，并且玩家每次的选择都会影响自己在世界各地的声望、同伴对自己的信赖度。

▲经常逛NicoNico的玩家应该对此非常熟悉。

## PART ③ 信赖度

主人公和伙伴之间并不是在一开始就互相信赖、把对方当成自己人。同伴刚加入的时候互相之间都有些隔阂。信赖度在游戏中有着举足轻重的地位，特别在战斗中更有充分的体现：好感度较低的同伴不会听从玩家的指挥，会擅自行动。信赖度过低的时候同伴甚至会在危机时刻丢下主人公独自跑路。游戏里提升信赖度的方法一共有如右四种：

其实信赖度很容易上升，只要在同伴加入时给他替换上比身上好的装备、配置上对方喜欢的指令并在战斗中经常使用，这样下来不出几场战斗信赖度就能迅速提升。

▲配置指令时同伴的头像会显示出各种表情，可以很方
[illegible]

## PART ④ 武技和友情技

**武技：** 在装备武器并使用一定次数后，角色会自动学会该武器的必杀技，这便是武技。武技有瞬间输出的巨大威力，有时候可以逆转局势。随着装备武器等级的提高，不仅角色职业等级会上升，而且所学会的武技也更加强大。

**友情技：** 在和同伴信赖度较高的前提下主人公的领队水平也会不断提升，而此时就能学会特定的友情技。在达到最高领队级别“英雄”的时候，还能使出五人一起使用的最强友情技。使用友情技需要消耗分割屏幕的那条槽，气槽在战斗中会缓慢积累，到一定程度后便能使用友情技。

假如有“2009年度最真诚最萌的RPG”投票的话，本作定能进入前五。超高的遇敌率、超长且频繁的读盘使得游戏节奏被打断，特别是在后期迷宫中[illegible]更让人[illegible]崩溃。如果你能[illegible]，那么[illegible]话连篇，独特的心之声系统将带给各位玩家不同于其[illegible]的感受。

文 阿鲁 美编 咕噜

ToHeart2

近段时间 Aquaplus的复刻牌打得厉害，继5月底的《传颂之物》后，该公司的又一AVG名作再度在PSP上与玩家见面了。这款当时在PS2和PC平台人气非常高的游戏，不但保留了游戏原有的韵味，更是增加了久寿川ささら的原创剧情 作为该系列FANS的玩家自然不能错过本作，这可比之前的《传颂之物》要厚道得多啊！

PLAYSTATION PORTABLE

**ToHeart2 携带版**

6040日元 无对应周边

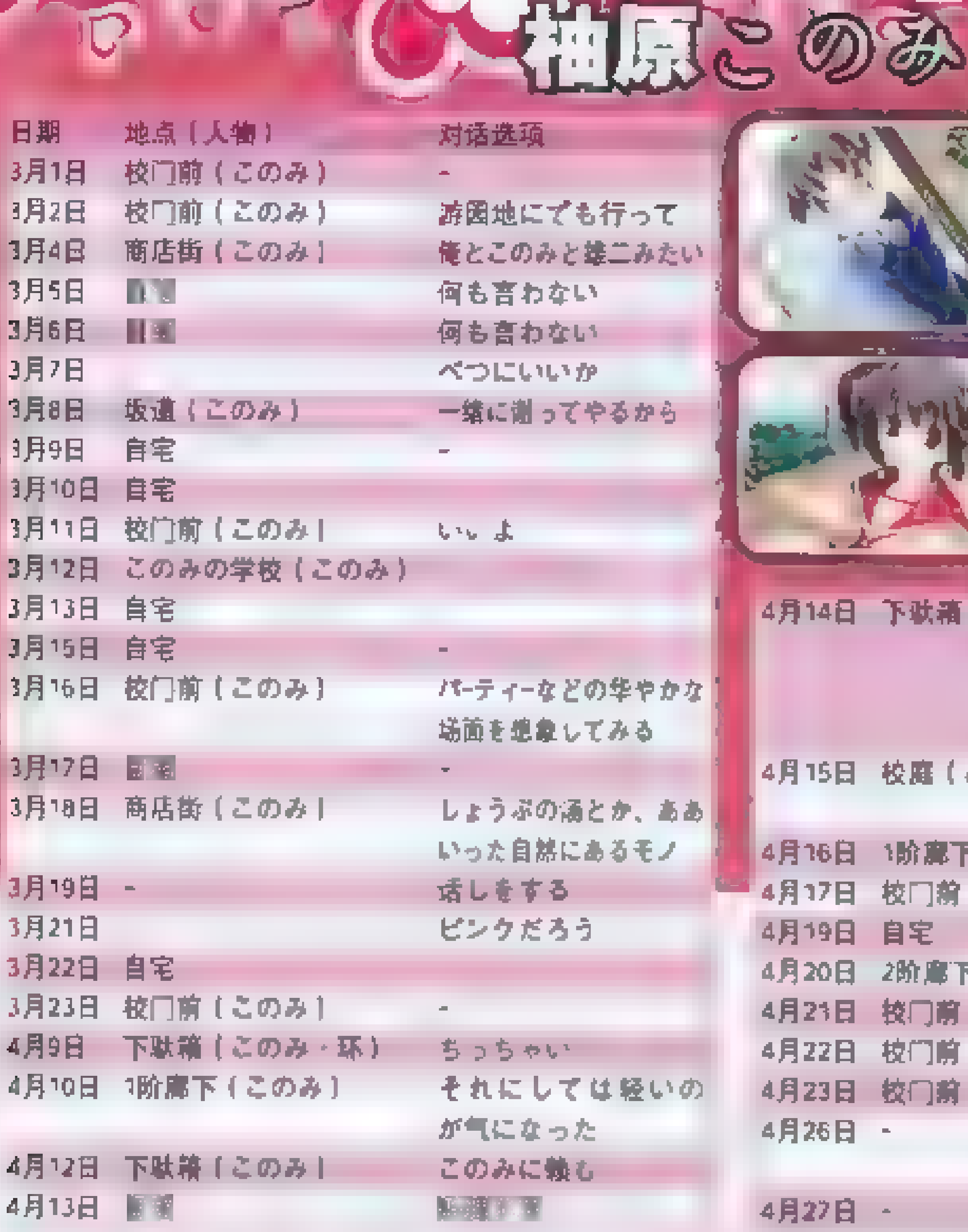
游戏的目的很简单，就是通过选择不同的选项来增加和某位女性角色的好感度，选择不同的路线和某位女性角色搭讪，然后赢得某位女性角色的青睐，最后抱得美人归。由于游戏没有复杂的系统，操作起来自然是非常的简单，听听声优们的表演，看看女主角们的姿态，将现实生活中的自己融入到虚拟世界的校园生活中去，体验几场美丽的邂逅。虽然这一切在别人看来可能只是玩家在自我娱乐，但只要自己高兴就行了，何必管别人怎么看呢

# 全角色简要攻略路线

## 久寿川ささら

| 日期 | 地点（人物） | 对话选项 |
|---|---|---|
| 3月1日 | 自宅 | — |
| 3月2日 | 自宅 | — |
| 3月4日 | 商店街（?） | — |
| 3月5日 | 自宅 | 外角低め |
| 3月6日 | 自宅 | 何も言わない |
| 3月7日 | — | ひとりだけサボるなんてズルイぞ |
| 3月8日 | 3阶廊下（ささら） | — |
| 3月9日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 3月10日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 3月11日 | 3阶廊下（ささら） | — |
| 3月12日 | 3阶廊下（ささら） | — |
| 3月13日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 3月15日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 3月16日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 3月17日 | 3阶廊下（ささら） | — |
| 3月18日 | 3阶廊下（ささら） | — |
| 3月19日 | — | 話し[illegible]する |
| 3月21日 | — | 黒かな |
| 3月22日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 4月9日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 4月10日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 4月12日 | 生徒会室（ささら） | タマ姉に頼む |
| 4月13日 | — | 科学の本 |
| 4月14日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 4月15日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 4月16日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 4月17日 | 生徒会室（ささら） | |
| 4月19日 | 生徒会室（ささら） | |
| 4月20日 | 自宅 | — |
| 4月21日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 4月22日 | 自宅 | — |
| 4月23日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 4月27日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 4月28日 | 生徒会室（ささら） | — |
| 4月30日 | 生徒会室（ささら） | — |

## 柚原このみ



| 日期 | 地点（人物） | 对话选项 |
|---|---|---|
| 3月1日 | 校门前（このみ） | - |
| 3月2日 | 校门前（このみ） | 游園地にでも行って |
| 3月4日 | 商店街（このみ） | 俺とこのみと雄二みたい |
| 3月5日 | [redacted] | 何も言わない |
| 3月6日 | [redacted] | 何も言わない |
| 3月7日 | | べつにいいか |
| 3月8日 | 坂道（このみ） | 一緒に謝ってやるから |
| 3月9日 | 自宅 | - |
| 3月10日 | 自宅 | |
| 3月11日 | 校门前（このみ） | いいよ |
| 3月12日 | このみの学校（このみ） | |
| 3月13日 | 自宅 | |
| 3月15日 | 自宅 | - |
| 3月16日 | 校门前（このみ） | パーティーなどの华やかな場面を想象してみる |
| 3月17日 | [redacted] | - |
| 3月18日 | 商店街（このみ） | しょうぶの湯とか、ああいった自然にあるモノ |
| 3月19日 | - | 话しをする |
| 3月21日 | | ピンクだろう |
| 3月22日 | 自宅 | |
| 3月23日 | 校门前（このみ） | - |
| 4月9日 | 下驮箱（このみ・环） | ちっちゃい |
| 4月10日 | 1阶廊下（このみ） | それにしては轻いのが气になった |
| 4月12日 | 下驮箱（このみ） | このみに赖む |
| 4月13日 | [redacted] | [redacted] |
| 4月14日 | 下驮箱（このみ・环） | 强气に答える→このみに渡す/あきらめて寝よう（完成两名女主角的攻略[redacted] |
| 4月15日 | 校庭（このみ） | このみにも抚でさせてみる |
| 4月16日 | 1阶廊下（このみ・环） | 短い发の女の子が好き |
| 4月17日 | 校门前（このみ・环） | どちらとも言えない |
| 4月19日 | 自宅 | |
| 4月20日 | 2阶廊下（このみ） | |
| 4月21日 | 校门前（このみ） | - |
| 4月22日 | 校门前（このみ） | - |
| 4月23日 | 校门前（このみ） | - |
| 4月26日 | - | じゃあ、今度一緒に练习してみるか |
| 4月27日 | - | 女の子として意识できる |

## 向坂环

[redacted]

| 日期 | 地点（人物） | 对话选项 |
|---|---|---|
| 3月1日 | [redacted] | |
| 3月2日 | 自宅 | - |
| 3月4日 | 3阶教室（雄二） | - |
| 3月5日 | 商店街（？） | 外角低め |
| 3月6日 | [redacted] | 何も言わない |
| 3月7日 | - | べつにいいか |
| 3月8日 | 自宅 | |
| 3月9日 | 自宅 | - |
| 3月10日 | 自宅 | - |
| 3月11日 | 自宅 | |
| 3月12日 | 自宅 | |
| 3月13日 | 3阶教室（雄二） | |
| 3月15日 | 自宅 | - |
| 3月16日 | 自宅 | |
| 3月17日 | 自宅 | |
| 3月18日 | 自宅 | - |
| 3月19日 | | 话しをする |
| 3月21日 | | 根据选项不同最后结局可以收集的CG也不同，建议这里存档 |
| 3月22日 | 坂道（环） | 年上→身の回りの世话が得意な机体 |
| 3月23日 | 公园（环） | もちろん两方する |
| 4月9日 | 下驮箱（このみ・环） | おっきい |
| 4月10日 | 自宅 | - |
| 4月12日 | 校门前（环） | タマ姉に赖む |
| 4月13日 | 2阶廊下（环） | 料理の本 |
| 4月14日 | 下驮箱（このみ・环） | 强气に答える→タマ姉に渡す/あきらめて寝よう（完成两名女主角的攻略后出现该选项） |
| 4月15日 | 3阶廊下（环） | 优しい曲 |
| 4月16日 | 1阶廊下（このみ 环） | 长い发の女の子が好き |
| 4月17日 | | 寝かせておく |
| 4月19日 | 校门前（环） | だからみんなに好かれるんだろうな |
| 4月20日 | 自宅 | - |
| 4月21日 | 校门前（环） | 大丈夫だよ、心头を灭却すれば火もまた凉しって言うし |
| 4月23日 | 自宅 | - |
| 4月24日 | 自宅 | - |
| 4月28日 | 2阶教室（雄二）/自宅 | |

# 姬百合珊瑚/姬百合琉璃

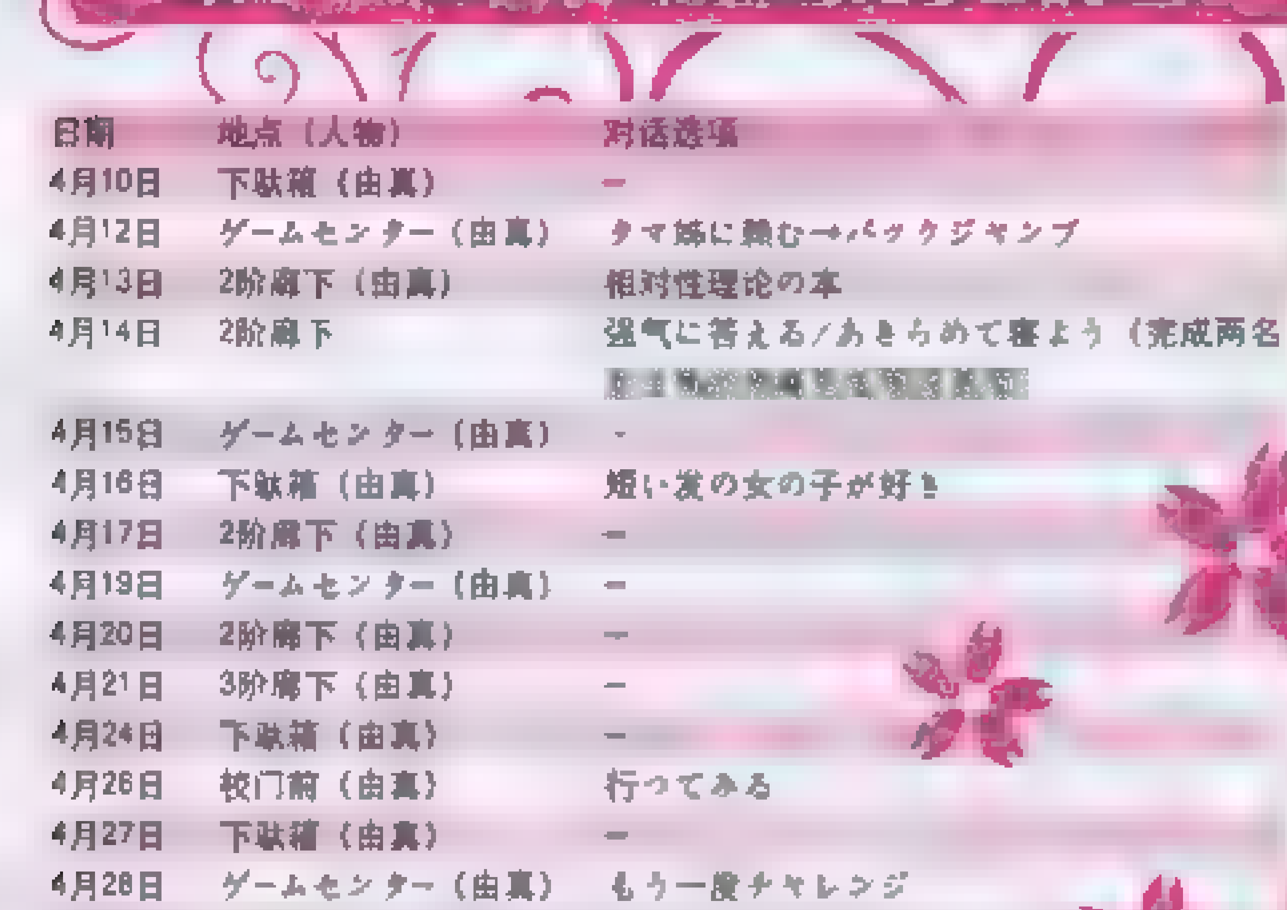
| 日期 | 地点（人物） | 对话选项 |
|---|---|---|
| 3月1日 | 自宅 | − |
| 3月2日 | 自宅 | |
| 3月4日 | 商店街（？） | |
| 3月5日 | 自宅 | 外角低め |
| 3月6日 | 自宅 | 何も言わない |
| 3月7日 | | べつにいいか |
| 3月8日 | 自宅 | − |
| 3月9日 | 自宅 | |
| 3月10日 | 自宅 | |
| 3月11日 | 自宅 | − |
| 3月12日 | 自宅 | − |
| 3月13日 | 3阶教室（[illegible]） | − |
| 3月15日 | 自宅 | |
| 3月16日 | 自宅 | |
| 3月17日 | 自宅 | |
| 3月18日 | 自宅 | − |
| 3月19日 | − | また今度と約束 |
| 3月21日 | − | 水色がいい |
| 3月22日 | 自宅 | |
| 3月23日 | 自宅 | |
| 4月9日 | 自宅 | 前向きに考えてみる |
| 4月10日 | 自宅 | − |
| 4月13日 | | 科学の本 |
| 4月14日 | 视听觉室（珊瑚） | 図书室まで付き合ってやろう |
| 4月15日 | 2阶教室（珊瑚・琉璃） | 琉璃ちゃんのいたずらをやめさせよう |
| 4月17日 | 自宅 | わかったよ |
| 4月18日 | − | [illegible] |
| 4月19日 | 校门前（珊瑚） | − |
| 4月20日 | 视听觉室（珊瑚・琉璃） | 待ってみよう |
| 4月21日 | 坂道（珊瑚・琉璃） | しかたない、お言葉に甘えよう |
| 4月23日 | − | 见に行く |
| 4月24日 | 自宅 | − |
| 4月25日 | − | わかった。行くよ |
| 4月27日 | − | 一緒に归る |
| 4月28日 | − | コンピューター室に行く |
| 4月30日 | − | 学食に行ってみる→いいのかな |
| 5月1日 | − | 一緒にお昼を食べる |

## ルーシー・マリア・ミソラ
### （るーこ・きれいなそら）

| 日期 | 地点（人物） | 对话选项 |
|---|---|---|
| 3月1日 | 自宅 | − |
| 3月2日 | 自宅 | − |
| 3月4日 | 商店街（？） | − |
| 3月5日 | 公園（るーこ） | 外角低め |
| 3月6日 | | しかたがないな→なんとかしないと→外国人の友达です |
| 3月8日 | − | べつにいいよ |
| 3月9日 | | 确かめてみるか→いや、意地でも正体を暴いてみせる |
| 3月10日 | − | でも、るーこを心配する |
| 3月11日 | 3阶教室（るーこ） | べつにいいよ |
| 3月12日 | 自宅 | − |
| 3月13日 | 自宅 | |
| 3月15日 | 3阶教室（るーこ） | |
| 3月19日 | − | また今度と約束 |
| 3月21日 | − | ピンクだろう |
| 3月22日 | 自宅 | |
| 3月23日 | 自宅 | − |
| 3月25日 | − | 见に行く |
| 3月26日 | − | 样子を见に行く |
| 3月29日 | − | 无视できない |
| 4月1日 | | るーこを信じる |
| 4月8日 | | 样子を见とくか |
| 4月10日 | − | 誘いにのろう |
| 4月11日 | − | るーこを信じよう→これって、4回目じゃないのか |
| 4月15日 | | わかった。協力するよ |

# 十波由真/小牧爱佳/笹森花梨/草壁优季

| 共同路线 | [redacted] | |
|---|---|---|
| 日期 | 地点（人物） | 对话选项 |
| 3月1日 | 自宅 | — |
| 3月2日 | 自宅 | — |
| 3月4日 | 商店街（？） | — |
| 3月5日 | 下驮箱（爱佳） | 外角低め |
| 3月6日 | 1阶廊下（由真） | 雄二を止める |
| 3月7日 | — | べつにいいか |
| 3月8日 | 1阶廊下（由真） | — |
| 3月9日 | 1阶廊下（由真） | — |
| 3月10日 | 1阶廊下（由真） | — |
| 3月11日 | 2阶廊下（由真） | — |
| 3月12日 | 图书室（由真） | — |
| 3月13日 | 书库（爱佳） | 后を追う |
| 3月15日 | 书库（爱佳） | — |
| 3月16日 | 书库（爱佳） | — |
| 3月17日 | 1阶廊下（爱佳） | — |
| 3月18日 | 书库（爱佳） | — |
| 3月19日 | — | また今度と约束 |
| 3月21日 | — | 水色がいい |
| 3月22日 | 自宅 | — |
| 3月23日 | 自宅 | — |
| 4月9日 | — | はっきり言ってやる |



## 以下为各个角色的分支路线

## 十波由真

| 日期 | 地点（人物） | 对话选项 |
|---|---|---|
| 4月10日 | 下驮箱（由真） | — |
| 4月12日 | ゲームセンター（由真） | タマ姉に頼む→バックジャンプ |
| 4月13日 | 2阶廊下（由真） | 相对性理论の本 |
| 4月14日 | 2阶廊下 | 强气に答える/あきらめて寝よう（完成两名[illegible] |
| 4月15日 | ゲームセンター（由真） | — |
| 4月16日 | 下驮箱（由真） | 短い发の女の子が好き |
| 4月17日 | 2阶廊下（由真） | — |
| 4月19日 | ゲームセンター（由真） | — |
| 4月20日 | 2阶廊下（由真） | — |
| 4月21日 | 3阶廊下（由真） | — |
| 4月24日 | 下驮箱（由真） | — |
| 4月26日 | 校门前（由真） | 行ってみる |
| 4月27日 | 下驮箱（由真） | — |
| 4月28日 | ゲームセンター（由真） | もう一度チャレンジ |
| 4月30日 | 自宅 | — |
| 5月1日 | 自宅 | — |

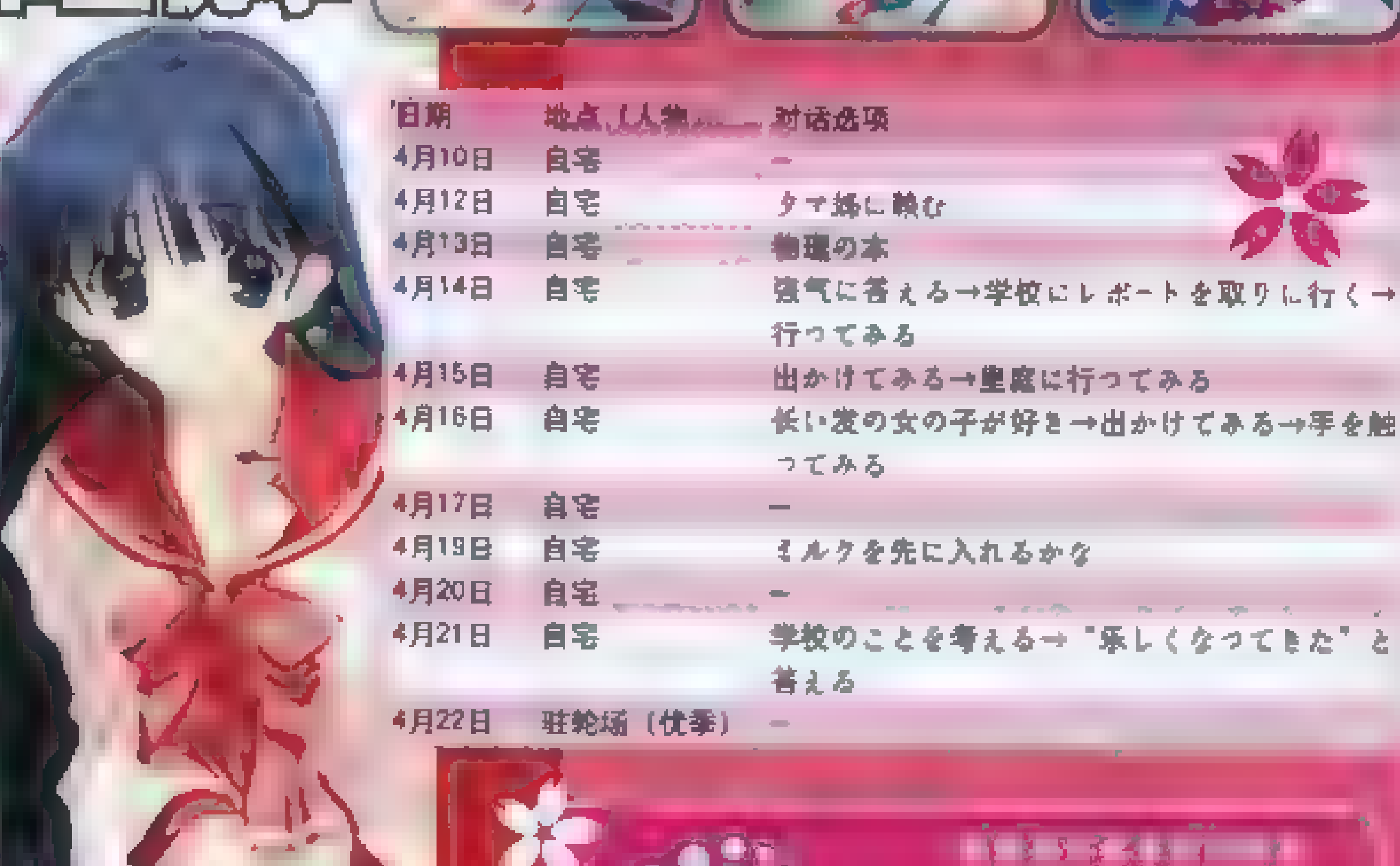
## 小牧爱佳

| 日期 | 地点（人物） | 对话选项 |
|---|---|---|
| 4月10日 | 2阶廊下（爱佳） | — |
| 4月12日 | 1阶廊下（爱佳） | タマ姉に頼む |
| 4月13日 | 校门前（爱佳） | 料理の本 |
| 4月14日 | 书库（爱佳） | 弱气に答える→引き受ける　あきらめて寝よう（完成两名女主角的攻略后出现该选项） |
| 4月15日 | 书库（爱佳） | — |
| 4月16日 | 书库（爱佳） | 短い发の女の子が好き |
| 4月17日 | 书库（爱佳） | — |
| 4月19日 | 书库（爱佳） | — |
| 4月20日 | 书库（爱佳） | — |
| 4月21日 | 书库（爱佳） | — |
| 4月22日 | 书库（爱佳） | — |
| 4月23日 | 书库（爱佳） | — |
| 4月24日 | 自宅 | — |
| 4月26日 | 自宅 | — |
| 4月27日 | 自宅 | — |
| 4月28日 | 书库（爱佳） | |

| 日期 | 地点（人物） | 对话选项 |
| --- | --- | --- |
| 4月10日 | 自宅 | — |
| 4月12日 | 2阶教室（雄二） | タマ姉に頼む |
| 4月13日 | 自宅 | 物理の本 |
| 4月14日 | 自宅 | 弱气に答える→あきらめて寝よう（完成两名女主角的[redacted] |
| 4月15日 | 体育馆（花梨） | — |
| 4月16日 | 2阶教室（花梨） | 笹森……みたいな发の女の子が好き |
| 4月17日 | 体育馆（花梨） | 大人として话を合わせてみる |
| 4月19日 | 体育馆（花梨） | 笹森さん 牧子ちゃん（不同的选项影响CG的收集）→そりゃあ、顶上だろ |
| 4月20日 | 体育馆（花梨） | ミックスサンド（タマゴサンド入り）→花梨ちゃん→UFOと宇宙人→ミステリーゾーン探検→谜のオーパーツを追え |
| 4月21日 | 商店街（花梨） | ミックスサンド（タマゴサンド入り） |
| 4月22日 | 3阶廊下（花梨） | 口を闭じて抵抗する |
| 4月23日 | 体育馆（花梨） | なぐさめる |
| 4月24日 | 自宅 | — |
| 4月25日 | — | 花梨を信じる（选择花梨を信じない则进入雄二路线之后一直选择自宅就是雄二结局） |

# 笹森花梨

# 草壁优季



| 日期 | 地点（人物） | 对话选项 |
| --- | --- | --- |
| 4月10日 | 自宅 | — |
| 4月12日 | 自宅 | タマ姉に頼む |
| 4月13日 | 自宅 | 物理の本 |
| 4月14日 | 自宅 | 強気に答える→学校にレポートを取りに行く→行ってみる |
| 4月15日 | 自宅 | 出かけてみる→里庭に行ってみる |
| 4月16日 | 自宅 | 长い发の女の子が好き→出かけてみる→手を触ってみる |
| 4月17日 | 自宅 | — |
| 4月19日 | 自宅 | ミルクを先に入れるかな |
| 4月20日 | 自宅 | — |
| 4月21日 | 自宅 | 学校のことを考える→"楽しくなってきた"と答える |
| 4月22日 | 驻轮场（优季） | — |

# 烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

## EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

http: www.ezflash.cn

最新内核版本 2.0 RC4

EZFlash小组在7月27日发布了最新的EZ5系列RC版内核，此次内核主要修正了一些反烧录游戏的兼容问题，并增加了即时存档和即时攻略两项烧录卡高端功能：

- 增加了对EZ 3in1的支持；
- 开放了即时存档功能；
- 开放了即时攻略功能，内附北欧女神彩色表格即时攻略用作测试。
- 内附了即时存档的生成工具；
- 支持了多皮肤切换，并内置《变形金刚》皮肤一套。

## 烧录卡小技巧　新出的游戏不能玩怎么办？

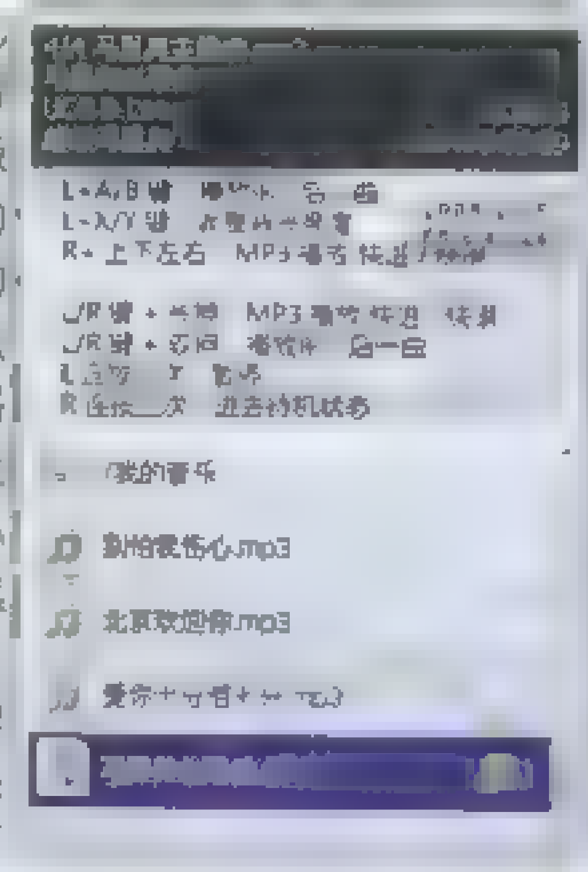
随着游戏开发技术的不断更新，原先标称100%游戏兼容性的烧录卡都遇到了兼容性上的问题，这其中一些是因为游戏本身的反烧录加密所导致，一些则是因为烧录卡本身的设置不当才导致的不能正常运行，而我们要排除的就正是这些游戏反烧录以外的不能运行的问题：1.先确认下载的游戏ROM是否为Clean Rom。这里的Clean Rom是指没有进行过更改的ROM，因为很多Hack过的游戏ROM或是汉化后的游戏ROM都可能会因为最后ROM打包失误而造成烧录卡不能运行，所以首先要确定下载的ROM是否存在问题。2.关闭烧录卡中软复位功能。因为开启烧录卡的软复位功能会在游戏加载的时候写入部分返回代码，这就可能会造成游戏的加载问题，直接导致黑屏或者白屏，所以遇到不能运行的游戏时还可以先把烧录卡的软复位关闭看看是否起作用。3.确认烧录卡的内核是否为最新。烧录卡的更新维护就是为了能够不断的支持新游戏，如果你的烧录卡内核版本过低就很可能不支持一些新出的游戏ROM，所以如果遇到游戏启动不能，还需要排查烧录卡的内核是否在最近更新过了。最后如果上述的三点都没有问题，那么就确定是游戏本身的问题了。这时候玩家可以等待烧录卡厂商更新新的烧录卡内核，同样也可以在网上寻找反烧录的金手指代码，然后通过开启烧录卡的金手指功能来回避游戏中的反烧录代码，从而正常的运行游戏。

# NDS软件学院

## 软件新闻

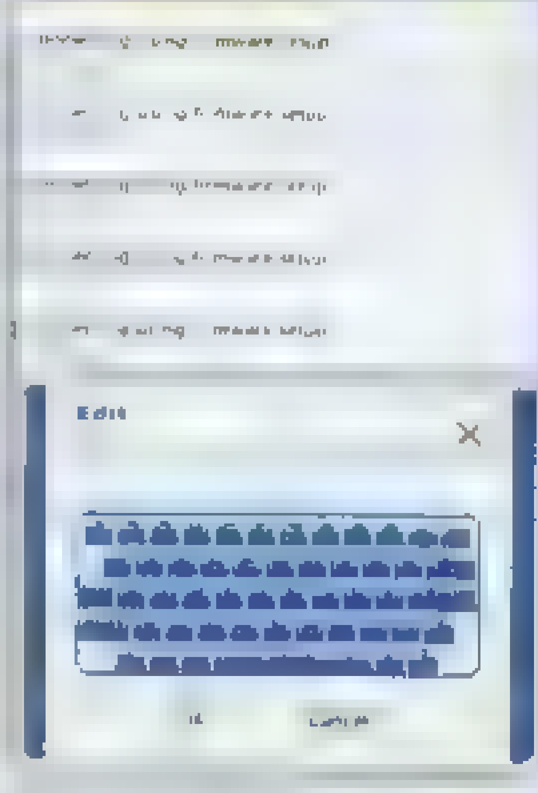
### MoonShell新版推出

NDS上最好的多媒体软件MoonShell于7月25日发布V2.05版。新版改变了文本载入方式，以往版本是先加载全部文件再显示文本内容，新版改为先显示部分文本内容再继续加载剩余文件，这样即使打开容量比较大的TXT文件，用户也无需等待就能看到内容。新版还增加了手动选择编码的功能，对于无法识别的文本格式，在文件上按住NDS的A键不动可以选择文字编码。另外，新版增加了文本换页效果，支持平滑移动。




### Beup Live新版发布

NDS上的即时通讯软件Beup Live于7月27日发布V0.5版。Beup Live可以让我们登入自己的MSN帐号，并与上面的好友聊天。新版已经能正常登陆，并且登入后不会被服务器踢出。不过，软件仍存在很多问题。登陆1分钟后，用户就无法更改自己的昵称还有在线状态，其他人也会看到你已经离线，而你也只能与之前聊过天的人继续聊天。另外，软件也无法刷新其他联系人的在线状态。虽然问题多多，但是Beup Live还是非常吸引人的，毕竟目前NDS上的此类软件不多。



## M3DSR也能播放RMVB?

iPlayer凭借RMVB播放功能引起了众多玩家的瞩目。看到iPlayer这么火，有软件作者坐不住了，开发了一款M3DSR用的视频播放软件，以此证明你iPlayer能做到的，其他烧录卡也能做到。最近作者在网上放出了软件相关视频。从中我们可以清楚地看到，玩家用M3DSR烧录卡可以播放RMVB以及AVI、FLV、3GP、WMV等多种格式的视频。

据软件开发者透露，他们发现了M3DSR内藏的几个芯片，利用这几个芯片实现了多格式视频播放功能。但开发者也表示，为了不给M3DSR的生产商Gbalpha造成更多麻烦，研究工作将到此为止。视频放出后，网上立刻有人指出视频作假，而Gbalpha官方并没有对此事做出回应。如果是真的，那买M3DSR的玩家可就赚到了。视频的网址是http://v.youku.com/v_show/id_XMTA5OTg2MDI0.html，有兴趣的朋友可以看看。

## 同人版《黄金太阳》公开

NDS上也有《黄金太阳》？没错，但这不是GBA上发布的系列续作，而是国人自制的同人游戏。游戏的类型有所改变，从RPG变成了推理式游戏，从中你会看到《逆转裁判》的影子。难怪，作者为其取名为《逆转炼金术士》。

游戏时上屏显示游戏画面，下屏显示相关信息，人物栏中可以看到角色介绍，证物栏中则可以看到相关证物，线索栏则会有线索提示。游戏的人设还有场景与GBA版的《黄金太阳》如出一辙，GBA版的粉丝们玩过后肯定会感动不已。

## iPlayer用GBA模拟器开发中

用NDS来模拟GBA游戏，听起来不可思议，要知道NDS上的SFC模拟器都还不完善。网友Darkchen目前就正在编写NDS上的GBA模拟器，不过该模拟器只能在iPlayer上运行。由于iPlayer本身内置了硬件加速元件，能够提升NDS的运算能力，这为GBA模拟器的开发提供了基础条件。

据Darkchen透露，GBA模拟器已经初步完成，游戏画面的模拟已经比较完美，只是声音部分还有待开发。作者还放出了使用模拟器运行《超级马里奥兄弟A》、《超级机器人大战J》的图片。从图片上看，游戏贴图完全正常，而作者表示实际运行速度也很流畅。接下来作者将进行音频部分的开发。期待早日放出测试版本哦。

## 《连线方块》推出

同样由国人制作的NDS游戏《连线方块》于7月27日放出。游戏的规则很简单，只要将不断下落的方块消除掉就算胜利。当堆积的方块连接大于5个时，点击蓝色的消去按钮就能消除方块获得分数，当堆积的方块达到顶部橙色区域则游戏失败。

游戏中用NDS十字键的上、X键来交换两个下落方块的未知，按十字键的左、右或Y、A键控制下落中的方块向左或向右移动。按十字键的下或B键让方块快速下落，按L、R键外加十字键的左、右可以卷动游戏区域，方便连接上屏下落的方块。

游戏中点击绿色按钮可以使用旋转道具，这时方块方位会发生改变。直接用触控笔点击方块则可以连接相连的方块，并能够分多次连接。点击红色按钮或者点击空白区域可以取消连接或者取消旋转方块。随着游戏级别的提高，方块下降的速度会越来越快。现在发布的版本中的游戏排名功能还无法使用，等待作者发布新版本吧。

## 《森林传说》发布

国产同人游戏《森林传说》于近日正式公开。《森林传说》故事由露娜创作，么么杀1将其转换成游戏，放到了NDS上面，让玩家们也可以感受有趣的剧情。游戏使用AVG MAKER S V1.3版制作，但整个游戏都是对话，没有任何选项，说是电子小说似乎更为合适。游戏开始前首先要选择存档位置，游戏中按START键调出菜单选项。

文 CHT 编 乌冬

# PSP软件学院

PSP发售5年了，究竟是成功还是失败……如果论销量，PSP的销量虽不及NDS的一半，但也有5000万…… [illegible]

## 破解

### 5.55系统破解开始

这边PSP上的5.50系统刚被破解，那边索尼就推出了5.55系统。新近推出的如《无双大蛇 魔王降临 增值版》、《对决传说》等游戏都需要5.55系统才能运行。这次，国内的CGTP小组率先挑起了大梁，公开宣称将向5.55系统破解发起挑战。CGTP小组表示，国人不能老等着别人研究新固件使用，所以就萌生了破解PSP新系统的想法。当然系统的破解需要相当深厚的功力，对此，CGTP小组也表示，不能保证系统肯定能破解成功，并希望玩家们保持冷静。同时，小组希望有程序编译、反汇编经验的玩家能加入进来。目前小组正在尝试提取出5.55系统中的文件，并已经对5.55系统成功解密。无论破解的最终结果如何，对于CGTP小组勇于挑战的精神值得认可。

同时，来自意大利的意大利的PSP ITA.com网站也有网友在进行5.55系统的破解。据小组成员称，5.55的加密方式与5.50相似，同时小组成功提取了5.55系统文件，并放出了文件截图。

PSPGO即将发售，索尼开始发动软件攻势。接下来的日子，将有《天诛3 携带版》、《灵魂能力 破碎的宿命》、《伊苏7》、《真·三国无双5 Special》等大作出炉。而这些游戏毫无疑问只能运行于5.55系统上。5.55系统的破解可以说迫在眉睫。让我们一起期待消息吧。

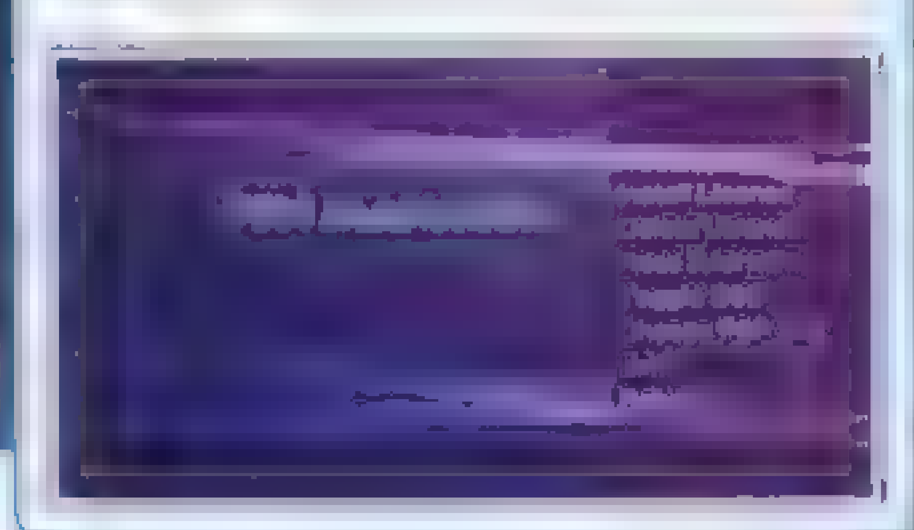
# 自制软件

## LuaPlayer Euphoria新版发布

PSP上的LUA语言编译程序LuaPlayer Euphoria于7月26日放出V5版。新版加入了信息对话框功能，可以显示软件的版本信息；加入了对OGG格式音乐文件的支持，可以控制OGG音乐的播放、暂停并显示播放时间，还能够删除OGG文件；提升了系统运行速度。

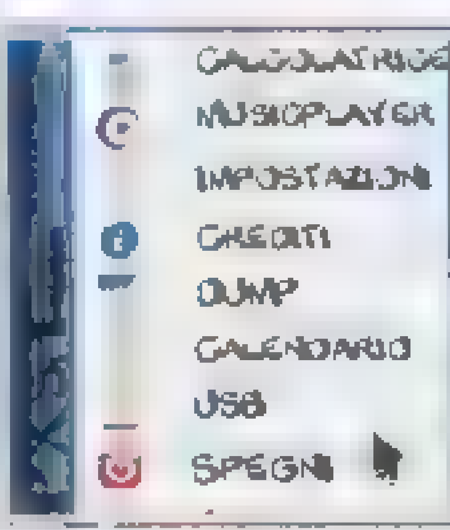
## PSN License Manager新版放出

PSP上的PSN帐号管理软件PSN License Manager于8月1日发布V0.3版。新版加入了重启选项；可以运行于5.50自制固件上。PSN帐号目前是免费申请的，而且不同国家、地区的PSN网站中的内容不同，因为很多玩家都注册了多个PSN帐号。但PSN帐号多了，无疑是件麻烦事。PSN License Manager则提供了PSN帐号管理功能。软件可以备份或者还原PSN帐号，在多个帐号之间切换，而且不需要通过索尼服务器的认证。



## X-Shell新版放出

PSP上的多功能软件X-Shell于近日放出V4.8版。新版修复了众多小错误。X-Shell模仿了Windows操作界面，用PSP的滑杆移动鼠标箭头，按×键确定。X-Shell的功能多多，主界面有网页浏览器的快捷方式，还能够显示当前时间以及电池电量等信息。点击主界面左下角的圆形Windows图标会弹出开始菜单。我们可以进入Music Player功能播放音乐，也可以进入Impostazion功能来改变桌面壁纸以及状态栏的颜色。

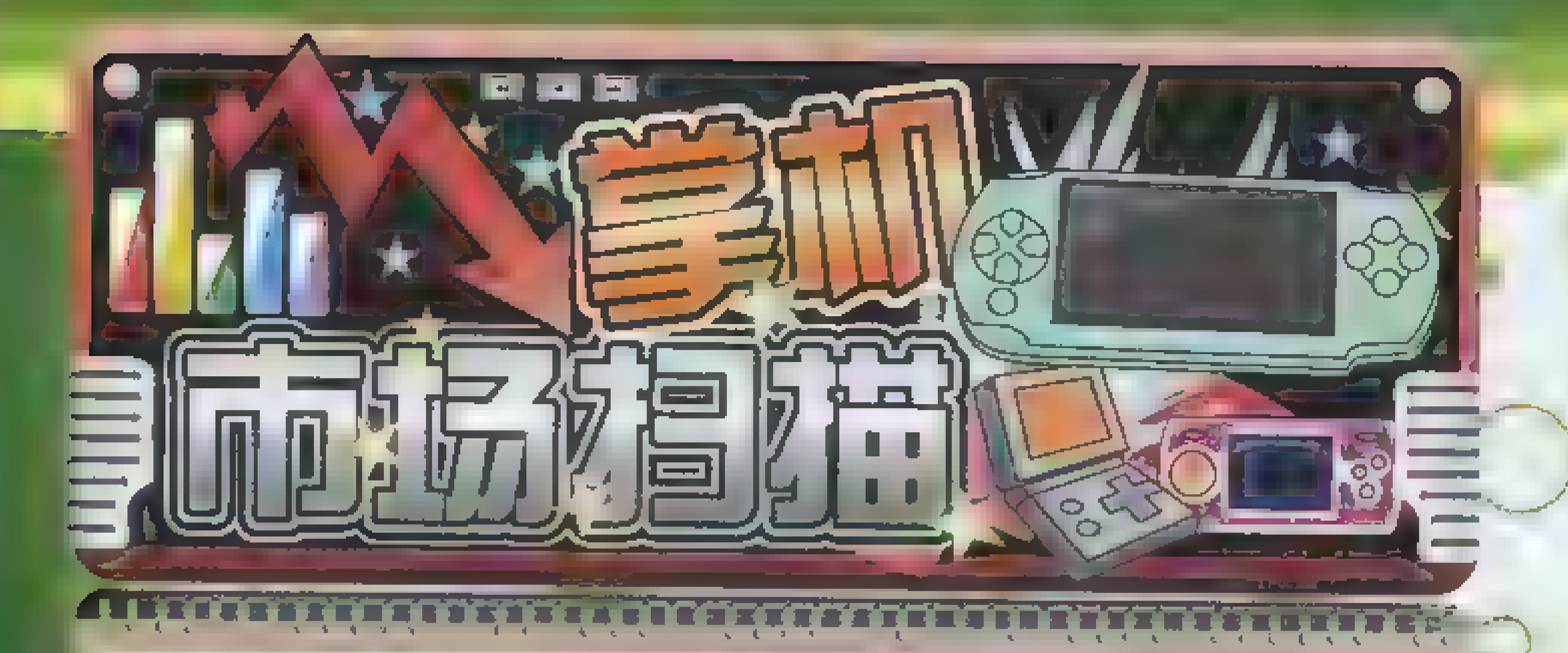


# 同人游戏

## 《Clickr》新版放出

不知道你有没有无聊的时候站在马路上数车的经历？如今，如果你同样无聊，不用再跑到马路上了，因为打开PSP就可以数车。《Clickr》是一款数车游戏，马路上有来来往往各种各样的车，你的任务就是要记住车子的数量。游戏最新版是7月28日发布的V1.0版，加入了2个新关卡，现在共有5个关卡可玩，改进了菜单；增加了2个新地形；加入了按SELECT键暂停的功能。游戏时按PSP的R

键数量+1，按L键数量-1，按△键可以在菜单中确认。如果数对了就会进入下一关。




发现现在电视游戏机的发热量都好大，PS3玩久了就是一块大熨斗，X360著名的“三红”现象就是发热引起的，但令我没想到的是三台次世代里硬件水平最低的Wii发热量也那么高，某日在公司玩完《MH3》准备回家，拿起手机觉得烫烫的，原来是之前手机放的位置一直对着Wii的散热口，被散热口排出的热气弄热了……好，下面还是继续让我们来了解一下最近的掌机市场行情。

**栏目主持：乌冬**

暑假过去一大半，广州电玩卖场继续呈现一派繁荣的景象，不过在跟本地几间大型电玩店的老板交谈中了解到，相比起往年的业绩，今年的业绩还是有一定程度的下滑。受经济危机影响，电玩消费群体中的主力——年轻一辈的工作者、学生的家长等纷纷削减娱乐开销或推迟购机、换机计划，再加上掌机消费需求的相对饱和，玩家出手也不像以往般阔绰。商家更多的销售策略都集中在做降价促销礼包，以极低的利润来保持业务量。店与店、同行与同行之间的竞争前所未有的激烈，谁都在吸市场复苏后的第一口养料。真是应了零售业的一句老话——满大街都是人，但有几个是你的客户呢？

月初卖场流入一大批V3主板的PSP 2000，其中黑白两基础色报950元和940元，大红色和深蓝色报980元，粉红色报980元，薄荷绿、薰衣紫、雏菊蓝、丝绸银报990元。笔者观察过成色还有其他一些细节，确是全新机器，性价比非常高，推荐给预算有限的朋友。3000家族里各颜色有升有降，黑色报1130元，依然是该系列里性价比最高的颜色。基础色里较受欢迎的白色报1360元，银色则报1220元，彩色系里最受欢迎的炫光红依然缺货，不时的小批量到货使其身价依然保持在1440元的高位。而同样受欢迎的跃动蓝则货源充足，价格也比炫光红便宜不少，报1390元。

由于3000型的破解特性，以往不受商家们重视而积压下来的32M原装记忆棒现在成了抢手货，其小容量和高速度的稳定性能使得破解程序的运行成功率几乎是百分百。合理报价在35~40元之间，建议预算不足或打算购入16G卡的朋友购入作破解专用卡。组装记忆卡方面，由于PSP 3000自制系统的刷写程序对记忆棒速度的苛刻要求，造成市场对红边极速卡的需求非常大，“脑筋灵活”的厂商为了利润最大化，把以往部份用于MK2卡的中存储速芯片安装在红边卡里，导致红边卡的个体质量差异非常大，建议最近想入手的朋友在购买时一定要让商家测个速，最好对比上两张以上卡，拿速度最快的一张。这里给大家一个参考数值，以往的红边卡读取速度在15M/秒，写入在13M/秒。由于市场需求量的减少，现在8G的组装MK2卡报价103元，4G的组装MK2卡报价55元，由于性能已经和以往的MK2已不可同日而语，没什么必要还是不要选这种了，而4G红边极速卡报70元，8G红边极速卡报125元。

另外一边天的任系掌机在《DQ IX》和《巴哈姆特之血》等大作的带动下，除一般的女性和低龄消费群体外最近多了很多男性玩家购买。韩版NDSL加上烧录卡不足800元的报价足以令尝鲜的朋友们心动。日版NDSi黑白两基础色报1215元，粉红、深蓝两色报1250元，美版浅蓝色报1190元。最近任天堂在加密方面亦有大动作，家用机的Wii不说，连一向防线脆弱的掌机也声称在新一版的系统里屏蔽掉现有所有的烧录卡。那边厢黑客发布攻破NDSi操作系统的视频，让我们期待不用烧录卡就能玩转NDSi操作系统和专用游戏的时代的来临吧。

自从通过主机5.03系统漏洞刷写自制程序后，PSP-3000便基本上没有了更进一步的破解进度，痛并快乐的玩家和商家们无不刷图片刷到手软抓狂，很多看似热闹的游戏店实际上都在为之前销售的主机重复刷写破解程序。基于目前的破解现状，尽管索尼官方通过最新一次的系统升级修复了原先存在于5.03系统的图片漏洞，但是市场上并没有因此而产生多大的紧张反应，而且相比前一段时间价格上还出现了下调，组装8G MARK2记忆棒加黑色PSP-3000为主的套装价格基本上不超过1400元。但是需要提醒大家的是，由于刷写程序的成功率主要取决于记忆棒的读取而非写入速度，因此之前主流的两款索尼组装记忆卡在刷写时都存在较高的运气成分，这里建议玩家购买主机前在正规的电器商场或是存储设备专柜先行购买原装棒，然后再到游戏店购买主机和配件，购买主机时最好能要求商家用自己准备的记忆棒亲自尝试刷写程序，这样做虽然略显麻烦，但却可以解决日后实际使用时一些不必要的麻烦。

凭借两款强势软件《DQ IX》和《怪物猎人3》的叫好又叫座，本就热卖的任天堂硬件销售竟然出现了圣诞档才会有的断货现象。作为NDS市场主力的白色日版NDSi主机单机价格已经涨到了1350元，再加上任天堂最新一次1.4版本系统更新封杀了烧录卡，让商家和玩家都出现了短暂的不安，好在几大主流烧录卡厂商迅速作出了反应才没有使主机价格再次飙升。另外NDSL翻新机在市场上层出不穷，玩家在购买时应留意不要购买美版或是日版主机。

虽然西安断断续续地下了近两周的雨，但电玩卖场的人流丝毫没有减少，刷机的、问价的顾客挤满了大大小小的电玩店。在经过了一段时间的调整后，除了个别颜色有轻微的跌幅外，PSP-3000的价格总算是稳定了下来，PSP-3000黑色仍然是所有颜色里最实惠的，报价1150元，白色和银色分别是1280元，彩色主机里最便宜的是耀目黄和青翠绿的1300元，最贵的仍是炫光红的1400元，跃动蓝则介于它们两者之间，为1380元。

V3主板的PSP-2000货源非常充足，全色均为880元。可能不少玩家担心在购买PSP-2000时会遇到翻新或换壳机器，但据笔者了解到的消息，目前市场上的PSP-2000均为之前的压货，翻新机器的可能性很小，但为了防止某些JS动手脚，只要在购买前多了解些PSP的行情，购买时多注意机器的细节部位就不会有太大的问题了。

任天堂发布了最新的1.4版NDSi系统，新系统的最大改进是添加了上传照片到Facebook的功能，除了功能的增加，新版系统全面封杀各类烧录卡，这一消息成了近日来最大的热点新闻。虽然支持正版每个人有着不可推卸的责任，但作为一个普通玩家，还是得提醒各位NDSi玩家在升级系统之前要考虑清楚。新系统也导致NDS的主机价格略涨，NDSi黑色价格是1250元，红色、绿色和蓝色货源紧张，卖1280元，白色暂时缺货。

## 各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元。本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

| 城市 | 提供者 | PSP（3000型） | PSP（2000型） | iDSL | NDSL | NDSi | MSD（HG） | MSD（8G） |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广东广州 | 沈明 | 1220 | 950 | 985 | 770 | 1250 | 270（HG） | 125（HG） |
| 广东深圳 | 龙翼电玩 | 1200 | — | 1070 | 850 | 1300 | 250（M2） | 150（HG） |
| 北京 | 绿洲电玩 | 1180 | 1020 | 890 | 850 | 1350 | 320 | 150 |
| 陕西西安 | 快乐多电玩 | 1150 | 980 | 980 | 860 | 1250 | 280（HG） | 170（HG） |
| 安徽合肥 | 顶点电玩 | 1100 | 1100 | 780 | 600 | 1200 | 260 | 120 |
| 哈尔滨 | 鑫星电玩 | 1100 | 800 | 900 | 500 | 1200 | 220 | 100 |
| 福建厦门 | 快乐多电玩 | 1220 | 1030 | 1080 | 850 | 1250 | 280（HG） | 160（HG） |
| 浙江杭州 | 江城精品电玩 | 1200 | 1450 | | 1000 | 1250 | 300 | 150 |
| 山西太原 | 逸豪电玩 | 1250 | — | | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 180 |

## 掌机多用电源适配器

品名：Power Kit
种类：电源
出品：DreamGear
对应机种：GBA/NDS/PSP
官方价格：22.99美元

掌机多了，电源也多了，不想麻烦的话，赶快买一个掌机多用电源适配器吧。产品采用了多接口设计，可以给NDS全机型、PSP全机型以及GBA、GBA SP共8种款主机充电。为了照顾有车的朋友，产品附带了车载充电器，家里、车里都能使用。

## NDSi收纳箱

品名：DSiファミリーツールアタッシュケース
种类：收纳箱
出品：ゴイチ
对应机种：NDSi
官方价格：2100日元

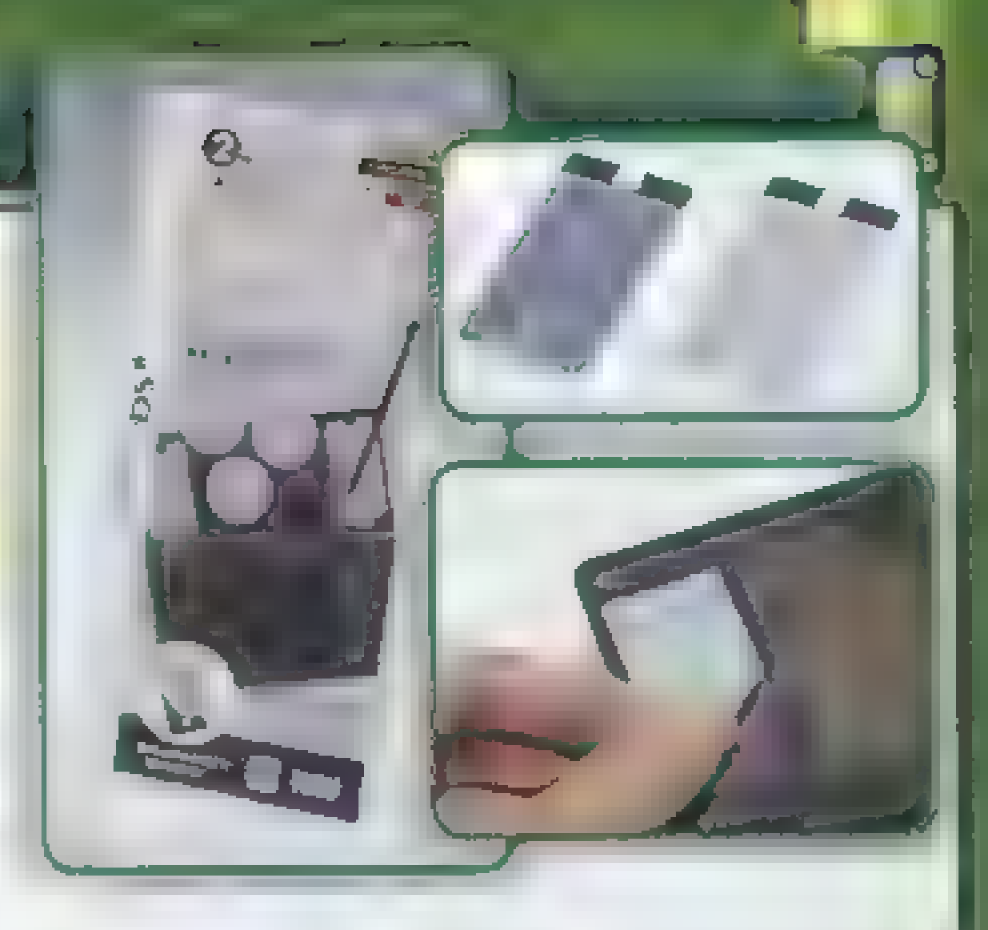
妈妈说，好孩子的房间不仅要干净，还要规规整整。那自己的游戏机也要收好，并整理好。这款NDSi收纳箱则可以让你轻松地、按部就班地将NDSi主机和相关配件都规整起来。收纳箱采用了分隔式设计，每个隔层都对应不同的硬件。产品可以容纳两台NDSi主机，以及电源、卡片等其他小配件。产品还附带了两个独立的卡片收纳槽，能够放入8枚游戏卡片。放NDSi格子的底部还有垫子，可以有效防止震动给NDSi带来的伤害。箱子宽20.7厘米、长10.8厘米、高19.1厘米，体积相当大，并且箱子上还有独立把手，方便提着出外旅游。

## PSP便携包

品名：Neo Fit Case
种类：收纳包
出品：DreamGear
对应机种：PSP
官方价格：14.99美元

PSP原配的收纳包外形简洁，深得用户喜爱，不过单层的包包可容纳的东东太少，只能放下一部PSP主机。如果你想多点东西，那就试一下DreamGear推出的这款PSP便携包吧。它的外形同样简洁，但却采用了双层设计，下层可以放入PSP主机，上层则可以放入UMD、记忆棒等小物件，还有黑色、紫色、粉色等多种颜色可选，并配有挂扣，可以挂在腰上。

## NDS便签



品名　メモフィルムDSi
种类：便签
出品：タカラトミー
对应机种：NDSi
官方价格：399日元

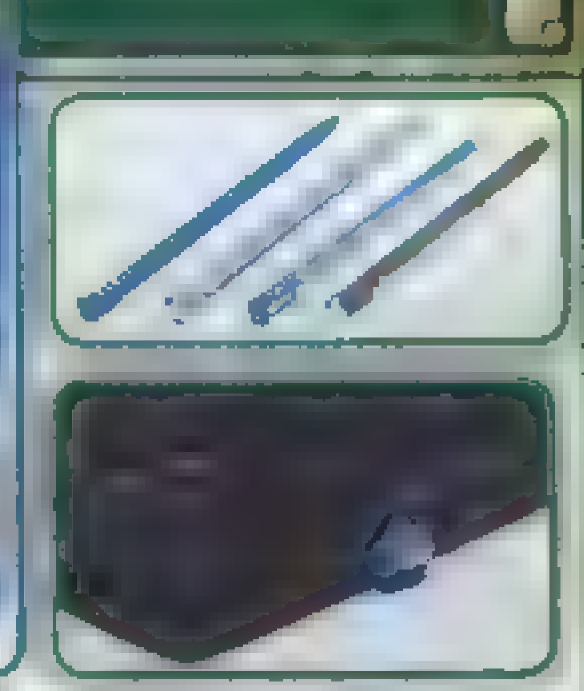
玩游戏的时候，特别在玩RPG的时候，经常会有一些东东需要记忆，比如迷宫的走法等等。如果手头有便签纸，顺手记下来那最好不过。现在，便签跑到了NDS上，让你需要记录东西时不用四处寻找了。NDS便签分为两块，分别贴在NDS屏幕的两边，我们记满左边的便签后可以继续记右边。产品还采用了环保设计，可以重复利用的。其实产品的原理很简单，便签分为两层，上层为乳白色的胶纸，下层则为其他颜色的胶纸，当我们用触控笔在上层写字时，便会留下印记。如果想消除印记，只要将上层的胶纸揭开再贴上就可以了。

## NDS旅行包

品名：システムバッグDSi
种类：收纳包
出品：HORI
对应机种：NDSi
官方价格：1480日元

很多厂商生产的NDS旅行包形状独特，颜色多样，这样的包包适合学生使用却不适合上班族。但上班族中也有不少NDS玩家啊，为此HORI推出了专为上班族设计的NDS旅行包。产品的外观非常正统，采用尼龙材质，通体黑色，有点公文包的味道。包包的宽度为23厘米、长度为18厘米、厚度是5厘米，体积大约是NDSi主机的2至2.5倍。包包内可以放入NDSi主机、电源、触控笔、耳机等众多东东。包包的内部结构很合理，电源、耳机等都有专门的存放位置。另外，包包还为NDS游戏卡带预留了独立的透明口袋，可以放入5枚卡片。

## 史莱姆触控笔



品名：スマイルスライム タッチペン
种类：触控笔
出品：SQEX Toys
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：550日元

时隔5年，《DQ》正统续作再次降临，Square Enix当然不会错过如此大好的发财良机，一口气推出了多款周边配件，而且多是以史莱姆为主题的。除了以前介绍的史莱姆音箱、史莱姆耳机外，还有这款史莱姆触控笔。产品分为两个版本，分别适合NDSL主机和NDSi主机使用。每个版本中包含两种颜色的触控笔，其中NDS版中是蓝色与灰色，NDSL版中则是略带透明的蓝色与黑色。触控笔的长度以及粗细都与机器原带触控笔一致，可以插入机器背部的笔槽中。触控笔的顶部有史莱姆的小头像，插入笔槽后，头像正好落在外面，超可爱。

自SE公布本作起，这款打着NDS独占大作旗号的游戏就吸引了众多玩家的目光。与体形庞大的巨兽战斗，手持武器攻击，让人不由得想起PS2上的《旺达与巨像》，而[illegible]丰富的素材合成，又与[illegible]的《怪物猎人》相似。那么，这款游戏究竟有多大的魅力呢？下面就请随本文来进入游戏的世界吧。

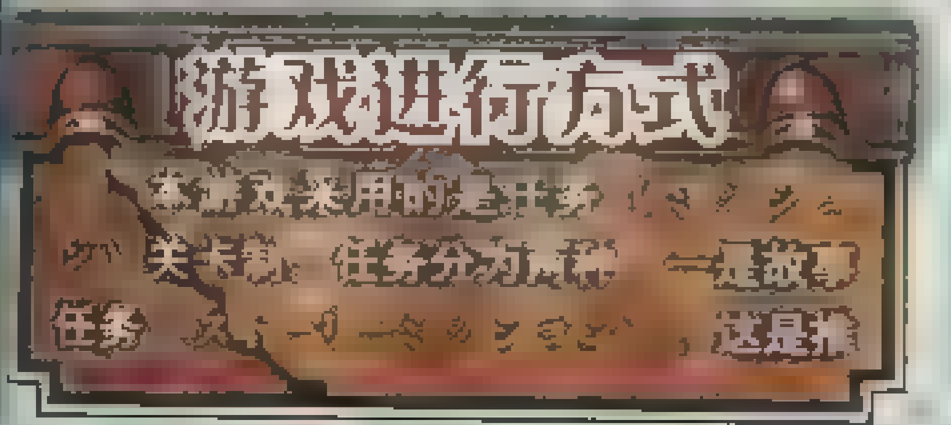
文 木桶（levelup.cn） 编 雷伊 美编 咕噜

# 系统解说部分

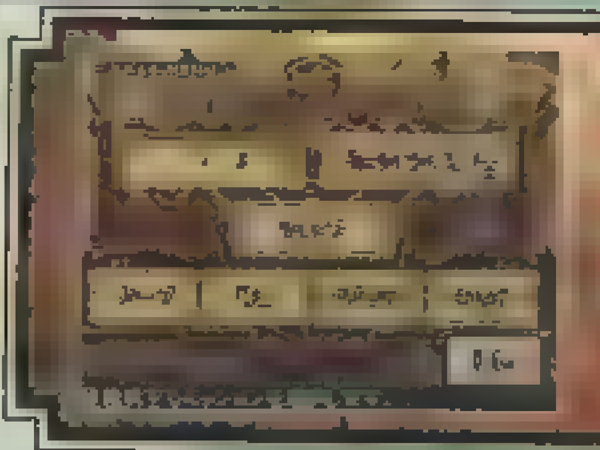
## 操作

| | |
|---|---|
| A | 确定/移动（战斗中） |
| B | 取消 移动（战斗中） |
| X | 移动（战斗中） |
| Y | 移动（战斗中 |
| L | 翻页/回避（战斗中） |
| R | 翻页 回避（战斗中） |
| START | 跳过剧情/战斗菜单（战斗中） |
| SELECT | — |
| 十字键 | 移动 |
| 下屏幕 | 确定 攻击（战斗中） |

## 游戏进行方式


本游戏采用的是任务（ミッション）关卡制，任务分为两种，一是故事任务（ストーリーミッション），这是推进剧情流程的主线任务；二是自由任务（フリーミッション），即通常所说的支线任务，在满足一定条件后就可以开启。另外，在自由任务中还可以反复挑

| | |
|---|---|
| ミッション选择 | 可以选择进入下一个主线任务或进行自由任务 |
| ミッション参加 | 作为子机参加其他玩家建立的多人任务 |
| ショップ | 进入商店，可以合成道具装备、抽奖（ロ[illegible]タリー）、卖掉素材 |
| セーブ | 记录，本作只有一个记录空间 |
| 装备 | 查看、更换角色装备 |
| アビリティ | 查看、更换角色技能，以及进行技能的习得和强化 |
| その他 | 查看所持品，确认称号获得情况，更换操作角色，确认封印石板，[illegible] |



就已经通过的主线任务，争取达到每关都获得S评价。在每完成一个任务后，玩家就可以在主菜单（BASE MENU）中进行各种休整，并选择进入下一个任务。主菜单画面选项如前页表格所示。

## 战斗系统介绍

本作的战斗采用了一手操作人物移动、一手持触控笔点击下屏幕进行攻击的方式。战斗时，上屏幕显示战场地图和情报，包括巨兽的位置、方向、同伴的位置等等，而下屏幕则为战斗画面，玩家只要点击想要攻击的部位即可进行攻击。系统也会根据玩家与巨兽的距离而自动判断使用远程还是近身攻击。角色的移动则由十字键来控制，并由L键进行回避动作。另外，游戏还很体贴地为左撇子玩家做了考虑，因此在战斗中ABXY这4键也可以控制移动，而回避则可由R键负责。在实际操作时，游戏的独特操作系统将会给战斗带来无比的爽快感。

按照游戏的剧情，本作战斗中要对付的都是比玩家角色自身巨大数百倍的敌人——巨兽。与这样的敌人战斗，直接对其造成的伤害是极其微小的，必须要找到它们的核心（コア），针对核心攻击才能对它们造成巨大伤害。通常这些核心都会在巨兽们的身体表面以醒目的蓝色标志体现出来，但是用一般的方法无法靠近其核心，也无法直接攻击到。玩家需要在战斗中寻找机会，靠近巨兽的核心对其直接攻击。在对核心造成一定伤害后，巨兽的相关部位就会被破坏。战斗胜利的条件，往往也是和破坏巨兽们的核心直接相关的。除此之外，破坏核心还可以获得巨兽们相关部位的素材（マテリアル）奖励。可以说是战斗中最关键的环节了。

战斗中另一个值得玩家注意的地方是属性。游戏中的属性分为4种，分别是炎（红色）、冰（蓝色）、雷（黄色）、风（绿色）。另外还存在着不受属性效果影响的"无"属性。不光是巨兽们身带有属性，玩家角色的武器和防具也是会有属性的。属性效果的影响主要体现在，防御属性攻击时耐性越高伤害越小，反之则越大。不同属性攻击可能会造成不同的异常状态，部分巨兽的弱点只有特定属性的攻击才会有比较明显的效果。异常状态分为降低移动速度的缓慢（スロウ）、完全不能移动的停止（ストップ）和HP慢慢减少的[illegible]伤（スリップダメージ）。影响到异常状态命中率的则是角色的魔力。若是不小心中了异常也不必惊慌，过一段时间状态就会恢复。建议玩家要多多注意任务情报中提到的关于巨兽属性的介绍，战斗中利用属性克制，才会使得战斗更加轻松。

在战场上，除了玩家与巨兽之外，还存在着小型敌人。这种小兽会妨碍玩家战斗，打倒它们可以获得回复道具。有些拦路的光门也需要清光小兽才能打开。因此，推荐玩家先消灭小兽，再专心与巨兽战斗。另外，战场上有两种能够帮助玩家的设施，玩家可以多多利用。一为传送点，可以在引诱巨兽露出破绽后迅速靠近远处的弱点攻击；二为炮台，可以给巨兽造成各种伤害。

在完成胜利条件后，系统会针对玩家所用时间和所受伤害给出一个评分，最高为S，最低为D。一般来说，要想达到S必须在时间和伤害两方面都达到S才行。每刷新一关评价会记录在任务名字旁边，并关系到[illegible]开启。这给了玩家一个不断反复挑战的动力。[illegible]

# 人物和技能

游戏中一共有6位可操作角色，玩家每次战斗都只能选择其中一人参加，在主菜单的"その他"选项中选择"操作キャラ"就可以进行选择。每个角色都有鲜明的特色，属性和技能也都截然不同，玩家在游戏时，要多多利用不同角色的特性以更加方便攻关克敌。需要注意的是，角色升级所需的经验值都是独立的，也就是说久未上阵的角色等级过低，很可能难以应付后期的战斗，这就需要回头去打初期关卡练级了。

角色最重要的特点，就是技能（アビリティ）。每个角色都拥有多个技能，从攻击到辅助不一而足，但是，技能最多只能装备3个，这如何取舍就需要大家自行判断了。技能的习得和强化需要消耗3种颜色的技能块（アビリティピース），由低级到高级分别是红色的技能石（アビリティストーン），绿色的技能珠（アビリティビーズ），蓝色的技能玉（アビリティオーブ）。这些技能块除了可以通过合成获得以外，还可能通过满足各种战斗条件获得奖励。由于高级的技能块比较难入手，大家在使用时要慎重考虑。

技能的特点在图标上很直观地体现出来，攻击类图标为四角，战斗中点击图标后再点击敌人即可发动；辅助类为椭圆，点击图标两次即可发动。注意点击图标一次后会显示技能效果，此时是无法使用普通攻击的，若想取消准备发动的技能只需点击旁边的X形按钮即可。此外，图标的颜色代表了技能的属性，若是白色就是无属性了，而深棕色图标则表示技能属性取决于装备中的武器属性，此类大多为物理攻击技能。

下面就为大家介绍每个角色，以便大家有目的地选择。

## 伊吹（イブキ）

攻守平衡，可以应对各种情况，是很容易上手的角色。技能"志气の鼓舞"提升攻击力的效果非常明显，等级高后配合召唤术几乎可以一发破坏巨兽的核心，是推荐优先强化的技能；普通攻击技能方面则推荐"独乐散华"和"一乃太刀"，清理小兵的效果不错。

**使用武器：大剑**

| 技能一览 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| 独乐散华 | 攻击周围敌人 | |
| 一击炼丹 | 强力的一击 | 可蓄力，威力上升 |
| 威光焚付 | 吸引巨兽的注意力 | — |
| 斗气帯び | 聚集斗气对敌人反击 | 自动对靠近的敌人造成伤害 |
| 破邪抱拥 | 我方全员暗耐性上升，自己HP回复 | — |
| 一乃太刀 | 攻击前方敌人 | — |
| 炼气弹 | 放出气弹攻击 | 可蓄力，威力上升 |
| 志气の鼓舞 | 我方全员攻击力上升 | |
| 召唤术 | 大范围强力攻击 | 冷却时间长 |
| 吸魂刀 | 攻击吸收HP | — |

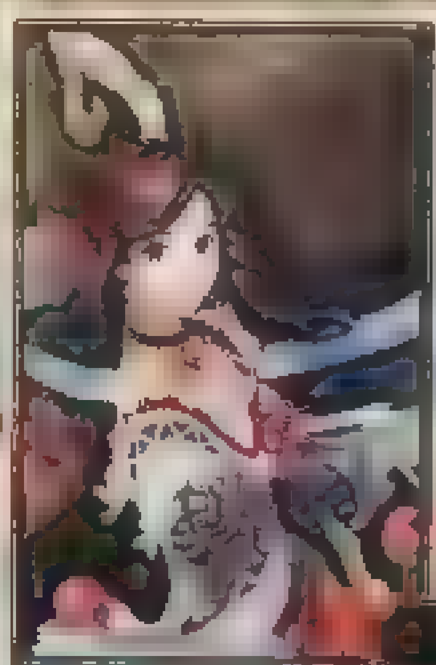
## 莲（レン）

擅长使用太刀灵活地攻击，是速度和技巧型的角色。韦驮天（いだてん）、空间转移等技能在多人联机时非常有用，只要使用得当，就会给战斗带来莫大的帮助。

**使用武器：刀**

| 技能一览 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| 一乃太刀 | 攻击前方敌人 | |
| 邪刃三段 | 暗属性3连攻击 | — |
| 闪きの太刀 | 放出贯通敌人的冲击波 | — |
| 生命活性 | 我方全员HP回复量上升，自己HP回复 | — |
| 空间转移 | 让附近的同伴瞬间移动 | 多人联机专用 |
| 荒魔の太刀 | 暗属性攻击 | 特殊伤害高 |
| 瘴气帯び | 聚集瘴气对敌人反击 | 自动对靠近的敌人造成伤害 |
| いだてん | 我方全员移动速度上升 | |
| 堕落の导出 | 暗属性大范围攻击 | 特殊伤害高 |
| [illegible] | 在脚下设置对巨兽专用的地雷 | 效果持续20秒 |

# 唯（ユイ）



擅长使用魔法和回复术的少女。使用除了暗以外的三属性魔法进行战斗，足以应付各种情况。回复魔法在多人联机时不可或缺，是强有力的后盾。使用"静寂なる誓い"后魔法伤害明显上升，是应该尽早强化的技能。

**使用武器：杖**

| 技能一览 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| 慈雨の祈り | 我方全员HP回复 | 回复量随技能等级上升而上升 |
| 焦热地狱 | 放出贯通敌人的火焰 | — |
| 炸裂冰块 | 冰属性范围攻击 | — |
| 貫きの咆雷 | 连续雷箭贯通攻击 | — |
| 静寂なる誓い | 我方全员特殊伤害上升 | — |
| 红莲龙卷 | 火属性范围攻击 | 特殊伤害高 |
| 冰刃乱舞 | 放出5枚冰刃攻击 | 自动追尾 |
| 刻み稲妻 | 雷属性范围攻击 | 击中敌人后会跳弹 |
| 闪光の狂乱 | 光能量大范围攻击 | — |
| 四圣抱拥 | 我方全员全属性耐性上升，自己HP回复 | — |

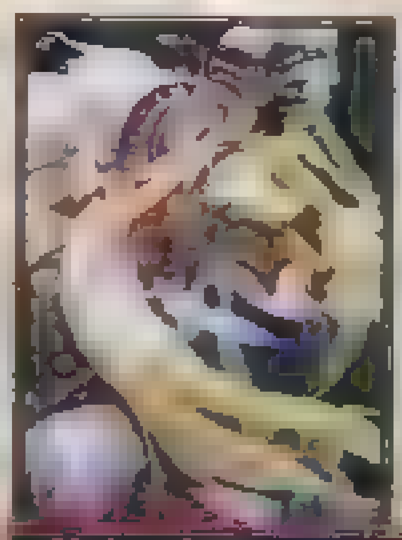
# 加茂（カモ）

以火属性和物理强力攻击为主，是伤害输出非常高的角色。需要注意的是不能装备各属性防御的防具，因此最好在饰物上提升全属性耐性。

**使用武器：锤（ハンマー）**

| 技能一览 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| 爆炎落とし | 强力火属性攻击 | 特殊伤害高 |
| 灼热の旋风 | 火柱攻击周围敌人 | — |
| 仁王立ち | 防御上升 反弹巨兽的间接攻击 | 效果时间20秒 |
| 炎气带び | 聚集炎气对敌人反击 | 自动对靠近的敌人造成伤害 |
| 炎破抱拥 | 我方全员火耐性上升，自己HP回复 | |
| ドラ鸣らし | 强力物理攻击 | — |
| 三连打ち | 火属性大锤3连攻击 | |
| 不屈の咆哮 | 我方全员最大HP上升 | |
| 猛火の一击 | 火属性大伤害 | 自己也会受伤 |
| 木っ端微尘 | 火属性大范围攻击 | 特殊伤害高 |

# 圣地亚哥（サンチャゴ）



攻击速度和范围都让人非常满意，特殊攻击极强，是很容易上手的角色。唯一不足的是攻击力比其他角色略低，但这也可以通过行动速度来弥补。技能方面推荐的是"轰枪雷破"、"瞬きの知恵"和"双击冲"。有贯通效果的"轰枪雷破"可以方便地打击到巨兽的背后；"双击冲"极短的冷却时间在清理小兽时很有效果；"瞬きの知恵"则在联机时非常有用。当然，回复自己HP的"迅雷抱拥"最好也强化一下。

**使用武器：枪**

| 技能一览 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| 龙神雷冲 | 雷属性强力一击 | — |
| 双击冲 | 强力2连攻击 | 冷却时间短 |
| [illegible]雷破 | 3雷箭攻击 | [illegible] |
| 稲妻带び | 聚集电气对敌人反击 | 自动对靠近的敌人造成伤害 |
| 迅雷抱拥 | 我方全员雷耐性上升，自己HP回复 | — |
| 贯云冲 | 突击贯穿敌人 | |
| 轰枪雷破 | 贯通敌人的雷枪 | 特殊伤害高 |
| 瞬きの知恵 | 我方全员行动速度上升 | — |
| 天雷五连冲 | 雷属性5连攻击 | 特殊伤害高 |
| 招雷方阵 | 在脚下设置对巨兽专用的雷属性陷阱 | 特殊伤害极高 |

# 琉马（リュマ）

希瓦出身却将自己的头发染成红色，无拘无束的狙击手。擅长在远处狙击，尤其以冰属性攻击更为犀利。在有同伴掩护的情况下，可以在暗处给予敌人重大伤害。

**使用武器：铳**

| 技能一览 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| フ ズボム | 冰属性范围攻击 | |
| ショットガン | 攻击多个敌人 | — |
| ホーミングレイ | 自动追尾射击 | 冷却时间短 |
| カカシ | 设置人偶吸引巨兽注意 | — |
| 霜冰抱拥 | 我方全员冰耐性上升，自己HP回复 | — |
| チャージショット | 蓄力射击攻击力上升 | — |
| フリ ズショット | 冰属性射击 | 特殊伤害高 |
| 庇护の盾 | 我方全员防御力上升 | |
| [illegible] | 用追击打击巨兽 | |
| 冷气带び | 聚集冷气对敌人反击 | 自动对靠近的敌人造成伤害 |

## 素材与合成

素材（マテリアル）是游戏本作另一大重头。在前面的文章中提到，只要破坏巨兽的核心，就可以获得相关部位的素材奖励。这些素材可以变换换取金钱，这也是游戏中唯一获得金钱的途径。更重要的是用于合成道具装备，这对流程的推进所起到的帮助是不言而喻的。

在商店中选择合成，就可以看到各项装备分类，一目了然。其中，防具分为平均型、物防型、魔防型三种，大家可以针对角色弱点进行专项弥补。此外，还有装饰品（アクセサリー）、秘药、技能块等选择。至于武器，每个角色可用武器都不一样，选中一类武器时只要看人物图标中谁在举手，就知道这是谁专用的了。不过一些高级的合成菜单不会一开始就显示出来，玩家必须要获得其中某个关键素材，才可以在选项中看到。

秘药是一类特殊装备，在装备后的下一场战斗中将会发挥效果，任务结束后秘药也就会消失。不过这类物品的效果都非常明显，推荐大家在每次任务之后都务必要合成秘药并装备，这样战斗将会轻松很多。比如稀有素材药（レアドロップの药）可以提高素材掉落率，可以在刷素材时装备；（富士の药）可以提高攻击力，应在挑战过关评价时装备。

## 多人联机

本作新增了多人联机模式（マルチプレイ），本作的最大乐趣所在正是……、怪物猎人一样，本作也讲求同伴之间的配合，大家齐心合力打倒体型庞大的巨兽，其成就感是难以言喻的。此外，多人联机还关系到称号的获得。不管从哪个角度来说都是大大降低了游戏的难度，并将乐趣提高了数个档次。有条件联机的玩家，是绝对不能错过这个游戏模式的。

联机时，需要有一位玩家作为亲机，选择任务时选择募集同伴（仲間を募集する），其他玩家则选择参加任务，此时就可以看到亲机的图标，进入就可以开始亲机的任务了。每个任务最多允许4位玩家共同游戏。在加入队伍后，玩家还可以为自己的角色更改颜色，准备完成后，就可以由亲机开始任务了。

在大家的任务剧情画面都结束后，作战正式开始。在联机战斗中需要注意的几点是：第一，只要有任何一人战斗不能，任务就会失败，大家要小心作战；第二，过关评分时的伤害评定，是把所有人的伤害都加起来评的，要想得到S就要保证大家都尽量不受伤。除此之外，过关评分还增加了一项同伴奖励（仲間ボーナス），参与联机的人越多则评分越高，大家能获得的经验值奖励也就越多。最后要注明的是，如果子机参加的任务是自己还没打过的主线任务，那么在联机模式下打过了，自己单机在主线中还要再打一次的。

# 流程攻略部分

**CHECK POINT**

[illegible]

照全部角色默认名字来叙述

## 序

据说创造神巴哈姆特以其生命之光诞生的世界——希弗夏。

世界在遥远的过去，[illegible]天崩地裂，世间化为一片炼狱。

人类在天地之上再无立足之地，却找到了唯一的安身之所——巨兽。

人们在长眠着的巨兽背上建立国家，重新开始了生活。

巨兽是人类的故乡，亦是人类的神。

然而，在那命运之日，巨兽[illegible]，人类放弃了家园，开始了流亡。

尽管不知道在那流亡之路的尽头，究竟是否有安息之所。

神，已经舍弃了我们。

在如此绝望如黑暗一般包围着人类的时候，[illegible]站了出来。

[illegible]手中的剑，[illegible]与神的战争。

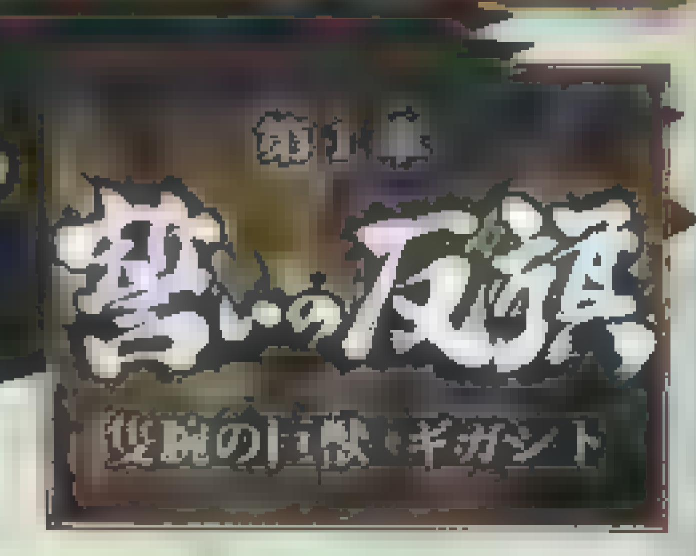
一如人类的希望之光。

这是继承了光之血的人们的故事。

为了[illegible]未来的战斗[illegible]，揭开序幕。

## 第一章 誓いの反旗 ～隻腕の巨獣ギガント～

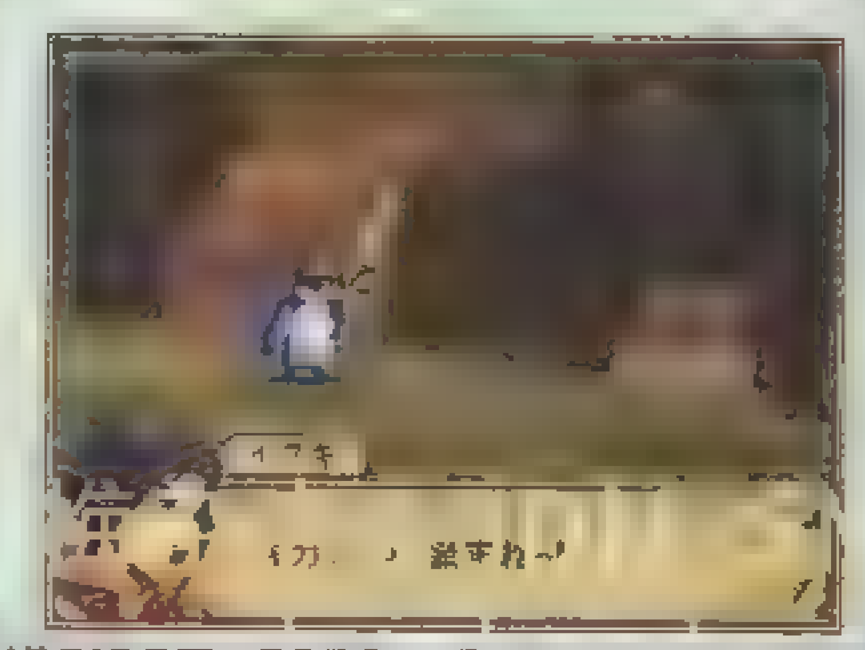
只有一只手臂的巨兽——巨人（[illegible]）。挡在它面前的，是唯一能够使用召唤术的人类，伊吹。人类向神挑战的第一场战斗，即将展开。




### 1-1 宿命の召喚士

难度：★
胜利条件：破坏巨人手背上的核心
限制时间：15分
过关奖励：石兽の右手

作为教学战斗的第一关非常简单，只需利用紧急回避躲开巨兽的拍击，再跳到其手背上猛击核心即可。巨人的弱点属性是暗，而伊吹正好克制它。



**剧情** 全人类的希望，就寄托在7位战士的身上——巨人族的伊吹、唯和莲，伊夫里特族的加茂，希瓦族的琉马，芬里尔族的圣地亚哥，以及失去了记忆、出身不明的阿斯兰。但是就在这么一支小小的队伍中，众人也并非团结一致，加茂一边嘲笑着众人的决心一边自称与巨兽战斗只为求一死，先行朝着巨人追了上去。而沉默不语的阿斯兰，则选择了单独行动，并没有参与整个队伍的作战。

**CHECK POINT**

[illegible]主龙单中选择[illegible]玩家可以[illegible]的话，也可以在过关画面中[illegible]商店抽奖目前只有一种选择[illegible]好奖品为：石兽の铠

## 1-2 英雄への旅立ち

难度：★
胜利条件：到达传送点（ポータル）
限制时间：15分
过关奖励：アビリティシエード

本关仅仅是要前往传送点而已，不需要与巨兽战斗。玩家只需消灭一路上的小兽，即可过关。不过要注意在清理小兽的时候，别被巨人的石头砸中了。另外，本关作为初期刷技能块最方便、达到S最容易的一个关卡，值得大家重复挑战。

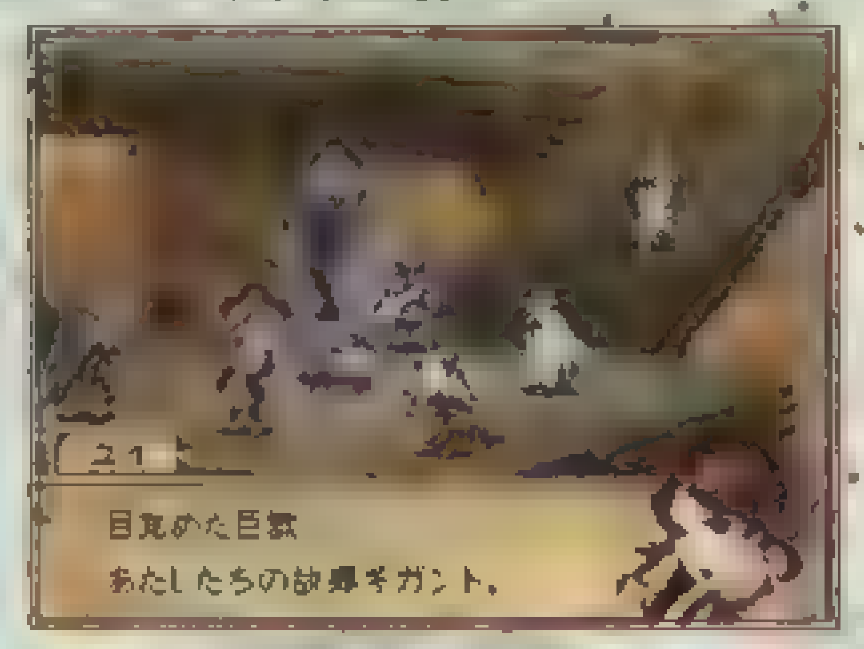
**剧情** 走在众人前面的加茂打开了传送点，利用它就可以到达离巨兽更近的地方。于是众人先后跟了上去，并在传送点后面合流，与巨兽的正式战斗即将展开。

## 1-3 巨兽を支えるもの

难度：★
胜利条件：将巨人脸部核心暴露出来
限制时间：15分
过关奖励：石兽の外皮

本关只要跑到离巨人最近的平台上，趁它贴近平台时不断攻击脸部，当伤害足够后脸部装甲就会被打破了。注意一路上有不少小兽，最好先清理干净。

**剧情** 靠近巨人后，琉马和圣地亚哥解释了如何给巨兽造成伤害——攻击它们的弱点——核心。在将巨人脸部的核心暴露出来后，巨人陷入了狂暴，众人只好暂时撤退。




## 1-4 乙女の复仇

难度：★
胜利条件：集中攻击巨人的膝盖
限制时间：15分
过关奖励：石兽のひざ

本关是第一次需要用到炮台的场合。首先一路清理小兽来到最前方的平台，左右各有一个炮台，点击后对准巨人的左膝核心猛击即可。之所以不打右膝是因为那里很容易被巨人的右手挡住。炮台共有10发子弹，如果打完后未能结束战斗，则要花大量时间让炮台进行自动填充，而这期间巨人还会不断召唤小兽，需及时清理。

**剧情** 为了限制巨人的行动，众人想到先攻击巨人膝盖上的核心，结果效果显著。看到巨人此时的行动受[illegible]上去。与巨人的最后决战即将到来。

## 1-5 ギガントを倒せ

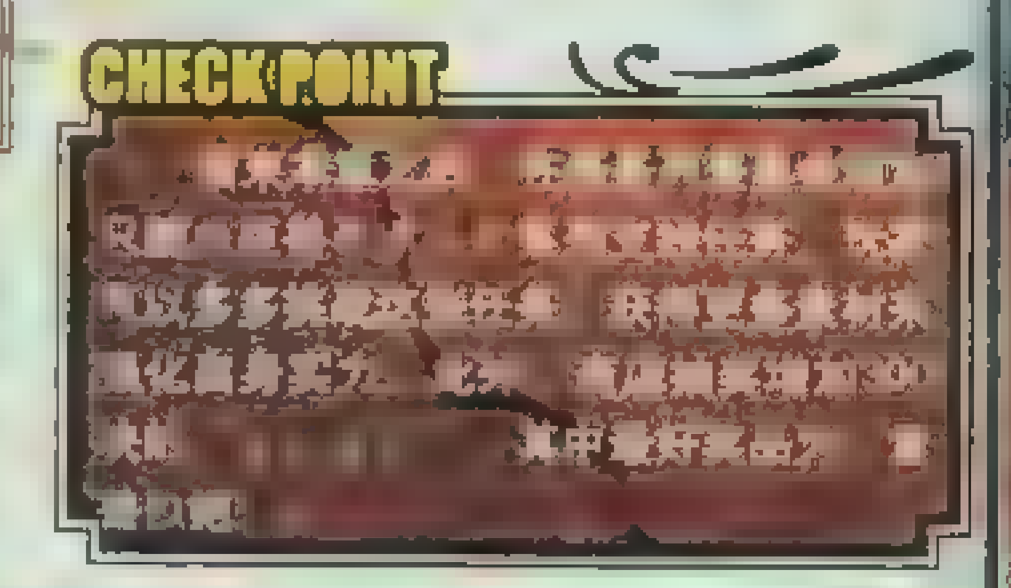
难度：★★
胜利条件：打倒巨人
限制时间：15分
过关奖励：石兽の口

与巨人的最终战斗，同样只要跑到最前面的平台上不断攻击脸部核心即可。不过巨人会在这个平台上不断召唤小兽，清理的时候一定要注意巨人的攻击。另外，巨人的HP会直接在上屏幕显示出来。在它HP降低到一定程度以下后，便会使用必杀技“ジオストライク”攻击，此招是无法回避的，请时刻保持自己HP充足。

**剧情** 终于打倒了巨人，伊吹等人成功地回到了自己的故乡。加戈似乎也改变了少许对同伴的态度。而一直都沉默不语的阿斯兰在面对同伴的关心时回答道，自己失去了一切记忆。当有意识起就在这里了。因此，自己并非像其他人那样是为了取回故乡而战，只是坚信着打倒巨兽就能恢复自己的记忆，才会与巨兽战斗的。说完，他也沉默着离开了。

打倒了第一个巨兽，取回了第一座家园，战士们艰辛的战斗却还只是刚刚开了个头。接下来站在他们面前的，又将是什么样的对手呢？站在故乡的土地前，伊吹不禁想起了过去一起练剑时莲问他的问题：如果有一天巨兽苏醒、人类失去家园，我们该怎么办？当时自己的回答再次回响在他的脑海中，化作他坚定不移的决心

“到时候就由我们来打倒巨兽，成为英雄！”

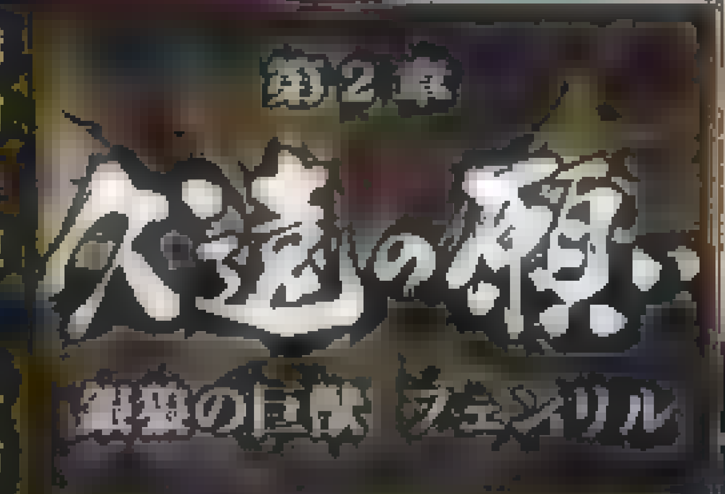



# 第二章 久远の愿い～银狼の巨兽 フェンリル～

芬里尔，圣地亚哥老人阔别了千年的故乡，然而他与它的关系，却远非表面上看到的那样简单。在千年前的巨兽战争中，圣地亚哥与妻子娜丝卡（[illegible]）一同打倒了芬里尔，年轻的狼族战士却因最后的疏忽而使得妻子被巨兽推下了深渊……

但是，据哈马所言，那个时候让本应被打倒的芬里尔站起来作最后一扑的，其实是创造神巴哈姆特。巴哈姆特创造了世界，为世界带来了巨兽、大地毁灭，让巨兽的身体成为人们的新家园，也是因为巴哈姆特认可了人类的努力，让千年前的巨兽战争落下了帷幕。因此，可以认为当时是巴哈姆特控制着芬里尔，在给人类最后的考验。

不管怎么说，带着跨越了千年的执念，圣地亚哥再次站在了银狼的面前。这一次，他发誓要亲手为妻子报仇。




## 1-5 千年の誓い

难度：★★
胜利条件：顶住芬里尔攻击5分钟
限制时间：5分
过关奖励：アビリティシエード

只要坚持5分钟即可过关，因此只要考虑如何把自己受到的伤害降到最低即可。事实上只要在最初的平台上就可以把时间安全地消磨掉，期间根本不用攻击，只需注意一下芬里尔的电球攻击而已。如果它召唤小兽，就以技能尽快清理干净，同时注意回避芬里尔的攻击，算是很容易的一关。

**剧情** 由于芬里尔的速度太快，众人并没有找到太好的对付方法，决定先退下来考虑对策。只不过，加茂的冷嘲热讽差点让莲爆发，还好冷静的伊吹将好友拉住了。

## 2-2 追いかけた梦

难度：★★
胜利条件：追赶芬里尔至前方传送点
限制时间：15分
过关奖励：アビリティシェード

与1-2相同，本关也是一路消灭小兽、前进至终点的关卡。需要注意的是，这里的小兽比之前要强了很多，一味猛冲抢时间的战术在这里要慎用。小兽的攻击带有雷属性，很容易造成角色陷入停止（ストップ）状态。至于芬里尔的攻击则，同上一关一样，小心回避即可。

**剧情** 芬里尔一族原本并没有家园，因此为族人找到家园是圣地亚哥一直的梦想。但是对他来说，真正重要的仅仅是与爱人一起平静地生活。面对这位与妻子一同挑战巨兽的老者，琉马表示了钦佩。老人却只是淡淡地答道，正因为二人互相守护、互相支撑，所以才会变得更强

[illegible]

地说自己一直以来只是被同伴守护着。圣地亚哥告诉少女，守护并不仅是肉体上的保护而已。人类因为有着想要守护之物才会变强，每个人应该都一样。

在大家都离开后，留在最后的琉马若有所思地看着远方，低声自语道："……不能逃避吗。"

## 2-3 白银の威胁

难度：★★
胜利条件：破坏芬里尔后足的装甲
限制时间：15分
过关奖励：雷兽の外皮

本关正式与芬里尔战斗，其弱点为冰属性。战斗目的是攻击后足装甲，系统提示是先攻击芬里尔的眼睛，诱使它转过身去以便攻击。但是按照系统的方法先寻找攻击眼睛的时机将会浪费不少时间，其实最简单的打法是直接对准目标攻击即可。而且需要注意的是，要求攻击的后足的装甲并非后腿中部的核心，攻击目标是在后足与身体连接的部分那块向上突起的巨大装甲上，左右皆可。只要等候芬里尔靠近使用尾巴拍击后的长时间硬直，基本就可以一次性解决之。至于跑位，则只要站在第一次上坡后的平台上就行了。运气好的话，本关通过时间连1分钟都不用。

**剧情** 面对着一直以来都是独自战斗、并不合群的阿斯兰，唯再次请求他与大家一起战斗。她认为有了同伴就有了力量，不但可以更容易打倒巨兽，也更有可能让阿斯兰找回自己的记忆和梦想。听了她这番话，阿斯兰一边转身默默地离开，一边似是自言自语般低声念叨着："梦想、故乡、巨兽、秘藏……精神之血……巴哈姆特？"虽然对此十分不解，但与巨兽的战斗就在眼前，唯也只好先放下疑问，专心投入到战斗中去。

在另一边，圣地亚哥想出了降低芬里尔机动性的办法：攻击其腿上的装甲。然而在众人成功破坏目标后，芬里尔虽是移动速度降低了，却仍然没有想要战斗的样子，只是不断四处奔跑着。众人只好再想办法，让芬里尔彻底无法到处乱跑。

## 2-4 守るべきもの

难度：★★
胜利条件：破坏芬里尔后足的核心
限制时间：15分
过关奖励：雷兽の后ろ足

这里需要破坏的后足核心，是在上一关破坏掉装甲之后的位置，那里会很明显地露出紫色的核心来。战斗一开始只要上了坡一直向右走到平台尽头，就在这片区域寻找机会攻击即可。攻击时机则同上一关，只是要注意这次目标的HP可没那么少了，起码要攻击几次才可以彻底破坏掉。

**剧情**

后足的核心被彻底破坏，失去了行动力的芬里尔倒在了众人面前。然而一切就如千年前那一幕的重演，大意的唯薇巨狼突然奋起的攻击吞没，来不及救助的圣地亚哥只能眼睁睁地看着一只不过，这一次老人不再是孤身战斗，伊吹和莲已在最后一刻救唯于狼口之下。看着这些可靠的年轻同伴，圣地亚哥微微地笑了起来，之前琉马问过他关于他今后打算的问题，当时无法回答的他此时心中已经有了答案。

## 2-5 夜礼果てた梦

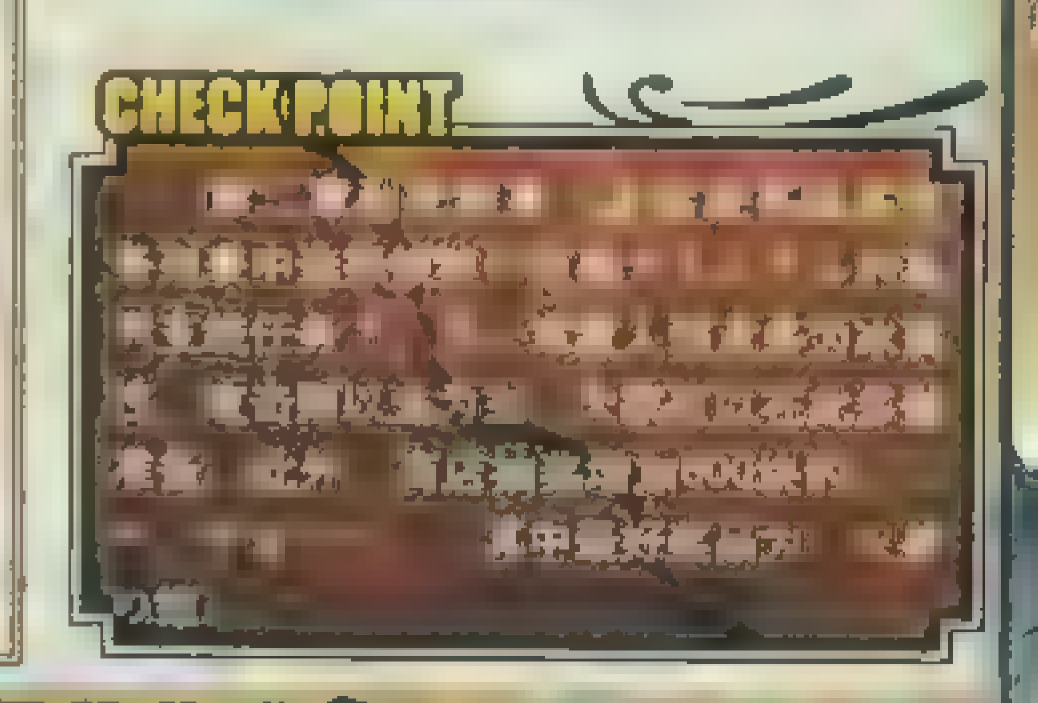
**难度：**★★★
**胜利条件：**打倒芬里尔
**限制时间：**15分
**过关奖励：**雷兽の额

本关芬里尔的动作已经变得极为迟缓，但是其攻击躲避起来仍然不可大意。在本关中，雷属性的异常状态停止（ストップ）对战斗影响很大，推荐装备一个防止停止的秘药。此外，部分小兽攻击力很高，推荐战斗场所为一直向右走到尽头，那里就算芬里尔召唤小兽也可以很容易清理干净。芬里尔身上的几个核心中，额头上和口中的伤害较高；攻击眼睛它会侧过身来，但由于后足核心在上一关已经破坏，这里侧身反而会无处攻击，浪费时间。推荐大家先集中攻击额头和口中，若是都破坏掉后它还没死再攻击眼睛。与巨人一样，芬里尔在HP降到剩约1/5的时候会使用必杀ハウリングムーン攻击，注意及时回复。

**剧情**

芬里尔倒下了，缪丝卡的灵魂也得以解放出来，出现在了圣地亚哥的面前。然而老人却对希望自己能留下来的爱人说，自己的旅途还没有结束。为了实现“互相守护，互相支撑”的诺言，他要与同伴们一起继续与巨兽战斗的征程，在战斗之后，他才会回来与爱人相伴。早就猜到他会这样回答，缪丝卡微笑着渐渐消失了。

结束了紧张的战斗，唯终于有机会向阿斯兰问起刚才他说的话有何含义。阿斯兰沉默了一下，对同伴们解释起了神——巴哈姆特的传说。然而这些传说的内容，就连活了千年的圣地亚哥也未曾听说，而阿斯兰也说不清自己为何会明白这些，只是在脑中记得这些内容而已。看着这位神秘的同伴，莲悄悄地对伊吹说，此人不可信任，而伊吹并没有太在意，只是号召同伴们赶紧前往下一个巨兽——伊夫里特的所在地。




## 第三章 弔いの炎 ～灼热の巨兽 イフリート～

火山一般的巨兽伊夫里特，孕育了火焰一般的人民。在度尽苦难之后，勇敢的伊夫里特族人终于开始了与灼热巨兽的战斗。哪怕是毫无战斗经验的平民，也带着一腔热血，宁死不退。然而力量上的差距是绝对的，付出了大量牺牲的伊夫里特族人仍然未能取得胜利，他们把剩余的希望寄托在他们的将军身上。而据说那位将军却在族人牺牲殆尽之后销声匿迹。

现在，与坚强的同伴们一起，那位名为[illegible]来了自己的命运之战。

第3章 弔いの炎 灼熱の巨獣 イフリート

## 3-1 胸こがす想い

难度：★★★
胜利条件：前进至传送点
限制时间：15分
过关奖励：アビリティシェード

又是突破小兽的包围、前进至终点的关卡。比起前面两关来并无什么差别，小兽们的弱点基本都是冰，利用属性弱点可以轻松获胜。最后一个光之门前的小兽会使用火魔法“エクスプロション”，看到火焰下落的地点后要赶快躲开。

**剧情**

离伊夫里特还有很远的距离，众人就已经感受到了难以忍受的高温。正是这种高温严酷的环境造就了伊夫里特族人坚韧的性格，因此在与巨兽的战斗中他们竟无一人逃走。然而琉马告诉大家，该族人还是有一位幸存者的，但那个人却是靠着逃跑才保全了性命。说完，他深深地看了独自站在前方的加茂一眼。

“伊夫里特由我来打倒！”加茂说着狠狠地将大锤砸向地面，他的眼神中充满了坚决。

## 3-2 イフリート强袭

难度：★★★
胜利条件：顶住伊夫里特攻击5分钟
限制时间：5分
过关奖励：アビリティシェード

本关无须战斗，所以还是推荐就站在一开始的平台上，专心回避攻击和清理小兽。伊夫里特的几种投掷攻击速度比前两个巨兽快了不少，甚至有时候会连续投掷两轮，回避时要注意。小兽使用火属性攻击会造成滑伤（スリップ），因此战前装备一个防滑伤的秘药是很有必要的。

**剧情**

全族只剩下一个人，那是何等寂寞的感觉呢？就在伊吹这样对唯说的时候，琉马插嘴说一个人什么也干不了，还不如死了干脆。唯生气地正要与之理论一番，伊夫里特已经气势汹汹地冲了过来。在它狂风暴雨般的攻击下，加茂不禁想起了过去战斗的时光。在战斗中惨败的伊夫里特讨军队决定暂且撤退，哪怕只有将军加茂一个人也好，只要逃

得出去就还有希望。虽然加茂坚决反对只有自己苟且偷生，但却被手下强行传送离开了战场。之后，一众士兵默默地摆好阵势，挡在了试图追击的伊夫里特面前。

“将军，能在您手下作战，已是我等最大的荣耀！”他们的决心，响彻云霄。

## 3-3 猛る炎の兽

难度：★★★
胜利条件：破坏伊夫里特的胸口装甲
限制时间：15分
过关奖励：火兽の铠

本关只要正面攻击伊夫里特的胸部即可，所以推荐就站在初始平台上哪里也不去，等它靠近后猛攻之。它的攻击手段依然只有两种投掷技，若是装备一个加快移动速度的秘药，躲避起来就非常轻松。至于它召唤的小兽，用冰属性攻击一下一个便可轻松解决。

**剧情**

面对凶猛无比的火兽，众人根本找不到破敌之策。但是也不能一直拖延下去，伊吹看到它胸口厚厚的铠甲，决定向那里发起攻击。然而，无谋的攻击造成了反效果，胸前铠甲下非但不是核心，反倒喷出了灼热的岩浆，伊夫里特也陷入狂暴开始了胡乱攻击。众人只好撤退到安全地带，琉马更是悠然地跑到后方去休息了。看着远处怒吼着的伊夫里特，众人的心里蒙上了一层阴影。这样的对手，真的可以战胜吗？

## 3-4 灼热の战阵

难度：★★★
胜利条件：击落伊夫里特背后的大壶
限制时间：15分
过关奖励：火兽の火山

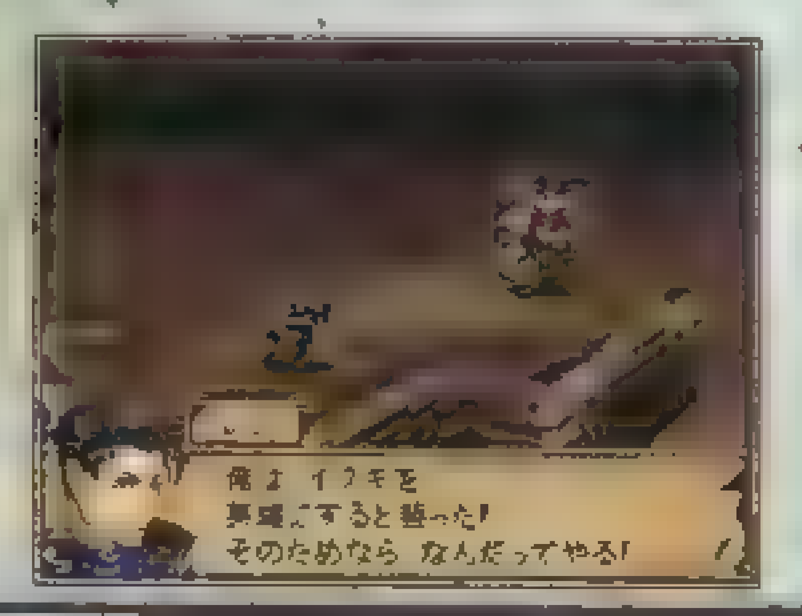
要想把大壶击落，就要攻击壶与背连接的部位，那里有醒目的黄色标记。首先来到最前方的平台上，不断攻击伊夫里特的眼睛，使它负痛侧身，接下来就可以利用炮台猛攻连接处了。要注意的是左右眼是分开计算伤害的，连接处左右侧也是不同的，攻击时请集中一侧。

**剧情**

找到了独自面对大兽的加茂，莲说穿了他的身分：曾经的伊夫里特族将军。他希望这位拥有强大力量的将军可以帮助伊吹找到克敌之策，却被加茂拒绝。莲为请他出手相助，竟不惜下跪恳求，而加茂仍是轻蔑地笑道，若想让他帮忙，除非把唯交给他。莲顿时被气得说不出话来，只好眼睁睁地看着加茂大笑着走远。

回到队伍中后，莲依然面色铁青。众人还没来得及问他发生了什么，就看见不远处的加茂正在猛攻伊夫里特背后的大壶，而火兽竟被攻击得站立不稳。加茂所做的事想必不会是无用功。众人决定学着他的样子将大壶打落。成功做到之后，众人才醒悟过来：原来那个大壶就是以前伊夫里特一族的居住地，加茂是为了悼念族人才将故乡毁掉的，毕竟空有家园却无人可归，只是徒增悲伤罢了。

此时众人突然发现，阿斯兰已经脱离了队伍，不知道走到哪里去了。莲顿时心生怀疑，怕阿斯兰有什么企图，便再次提醒伊吹要小心那个人。然而伊吹犹豫了一下，仍旧是摇了摇头。




## 3-5 失われた炎の魂

难度：★★★★
胜利条件：打倒伊夫里特
限制时间：15分
过关奖励：火兽の背中

终于要与伊夫里特决战了，它的弱点就是整个背后。最佳攻击时机就是它 头撞过来后的长时间硬直，此时可以跳到它头上，直接跑过去攻击背部，伤害非常可观。只是它的攻击力非常高，平时倒还好躲，一旦与小兽们发生混战就千万要小心伊夫里特的攻击了。在无法攻击到背的时候，攻击正面的眼睛、腹部等地方都是比较有效的。

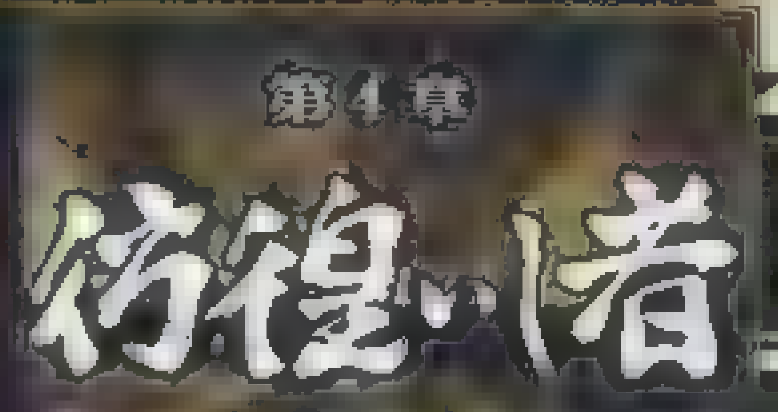
**剧情**

没有让失败再次上演，站在倒下了的伊夫里特面前，加茂全然不顾灼热的火焰，疯狂地攻击着巨兽的尸体。同伴们想要将他拉回来，却被他大手挥开。原来，他早已做好了赴死的准备，只要成功为族人报了仇，他就不打算苟活下去。在大家劝说无效时，伊吹忍受着火焰的高温站到了他的身边。他告诉加茂，如果死在这个地方，那么伊夫里特族人仍然算是输了，因为战争还没有结束，也远没有到后悔赎罪的时候。加茂大声质问着伊吹的决心，如果有同伴在他面前死去，他还能否继续战斗？伊吹没有正面回答，只是坚定地说，自己会拼上这条性命，保护同伴的生命——当然，也包括加茂。被他的回答所感动，加茂终于下定决心将自己的性命交给同伴。

在险些被火焰烧伤的伊吹恢复过来后，众人纷纷责怪他当时太鲁莽。他只是淡淡地答道，自己绝不能失去任何一位同伴。因此，他决定接下去寻找失踪了的阿斯兰。虽然琉马和莲很明显地露出了反对的表情，但最终还是同意了这个行动方案。

# 第四章 彷徨いし者 ~凶刃の巨兽 ギルガメッシュ~

炼狱，这里的一切生死都由神来决定，人类无法逃离炼狱，也就无法逃离命运的主宰。在那炼狱的入口，永远地守卫着剑兽基加美修。挥舞着六支巨剑的它，即便是在沉睡期间，也因身上散发出无比的邪气而无人能够靠近。然而，这样一只邪恶的巨兽却突然出现在伊吹等人面前，疯狂地攻击过来。更令他们无法理解的是，在基加美修的身上出现了久无音讯的阿斯兰的身影……



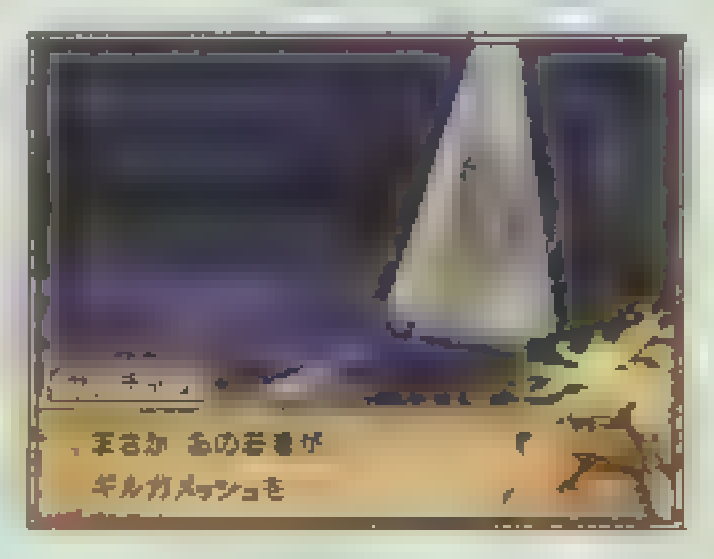

## 4-1 疑惑の凶刃

难度：★★★★
胜利条件：破坏基加美修胸部核心
限制时间：15分
过关奖励：剑兽の胸

本关要求正面攻击基加美修的胸口，而它的攻击力极高、攻击速度极快，因此硬拼是行不通的。战斗开始后先跑到最前面的平台上消理小怪，之后耐心等待基加美修攻击并回避，然后利用其长时间硬直的机会猛攻胸口。在它未做攻击时，就算有机会打到胸口，最好也不要出手，免得因为来不及收招而被它打中，反而得不偿失。值得一提的是，基加美修没有属性弱点，而对除了暗属性以外的三种属性都有耐性，玩家在选择武器和技能时需要注意。

剧情

突然攻来的凶兽，突然出现在凶兽体内的过去的同伴。面对如此情形，莲更加认定阿斯兰就是叛徒，而基加美修正是被他操纵了。虽然琉马提醒他说，再怎么说人类也不可能操纵巨兽，但莲的疑心依然没有消去。但是伊吹却下定决心，要把过去的同伴救出来。只不过，在破坏掉基加美修胸前装甲后，巨兽的攻击反而越发凶猛。幸得加茂掩护，众人得以暂时撤退至安全地带。




## 4-2 炼狱の番人

难度：★★★★
胜利条件：顶住基加美修攻击5分钟
限制时间：5分
过关奖励：アビリティシェード

坚持5分钟的关卡仍然推荐在初始平台上消磨时间。基加美修的近身攻击很猛，远程也毫不含糊。剑气攻击有时候会连续出两发，紧急回避要慎用；船身放出的炮击范围很广，看准了再进行回避。基加美修召唤的小兽是很讨厌的小炮台，不赶紧解决的话它们会边打边分散，所以一定要第一时间用范围技能消灭之。

原来被破坏的胸前核心并不是基加美修的弱点，反倒是它的力量封印，如今被众人打开了封印的巨兽，力量何止成倍地加强了。即使如此，伊吹还是不愿意放弃救出阿斯兰的举动，众人一边在基加美修的攻击下苦苦支撑，一边寻找着接近阿斯兰的方法。

在使用召唤术变身的伊吹背上，莲想起了过去与他的交谈。那个时候，伊吹虽然为自己为什么能够获得召唤术而疑惑，但也感谢这份力量让自己碰到了莲和唯这样重要的同伴。他下定决心，要用这份力量来回报世界。望着好友的背影，没有哪样强大力量的莲许下着另外一份坚定：“我没有你那样的力量，但是，我可以让你成为英雄！”

## 4-3 オトリ作战

难度：★★★★
胜利条件：靠近阿斯兰
限制时间：15分
过关奖励：アビリティシエード

比起前面来说，相当简单的一关。只要跑到最前方的平台上，引诱基加美修使用船身撞击，然后跳到它身上一直向阿斯兰跑过去就可以了。若是它一直不使用这一招式攻击，就攻击其船头大炮引诱它出招吧。

### CHECK POINT

[illegible]充足的时间攻击蛇口或清理小兽

**剧情** 到达基加美修的附近后，莲提出了自己的作战计划，由他来攻击基加美修的背后，吸引巨兽的注意；其他人则趁此机会登上基加美修的身体，将阿斯兰救出。这个危险的决定当然遭到了所有人的反对，但去意已决的莲不容分说就传送去了巨兽的背后，众人只好拼尽全力，不能浪费莲的一番辛苦。

成功地救出了阿斯兰，莲也平安无事与同伴汇合了。然而迎接他的却是伊吹的一记重拳，伊吹无法原谅他这样轻易地将自己陷入危险境地，哪怕结果是成功的。此时从昏迷中醒来的阿斯兰像是变了一个人一样，冷冷地告诉众人用普通武器是无法伤害到基加美修的。说罢，他冷笑一声，对着巨兽拔出了自己的剑。只不过，他的剑尖所向除了巨兽以外，还有昔日的同伴。

## 4-4 宿命は谁がために

难度：★★★★
胜利条件：不打倒阿斯兰，破坏基加美修的船身核心
限制时间：15分
过关奖励：剑兽の浮船

非常麻烦的一关。阿斯兰会不断追击玩家，而又不能将其打倒，否则就算任务失败。其HP大概有1000左右，实在被追烦了可以把他打倒在地，只要不扣光其HP就行。基加美修的几种攻击倒还好说，装备移动力上升的秘药也可以轻松地甩开阿斯兰直接攻击基加美修的船身核心。只是一旦召唤出大批小兽，清理它们的过程中无可避免地会对阿斯兰造成伤害，一定要谨慎行事。

**剧情** 打破了基加美修的船身核心，巨兽的力量终于被削弱。但是此时阿斯兰的事却如同一片阴影，笼罩在众人的心头挥之不去。在之前的战斗中，他非但没有攻击巨兽，反而对同伴们展开了攻击。就在伊吹质问他为什么要这样对待同伴时，阿斯兰只是冷笑一声，在伊吹的面前变身成为了一条漆黑的飞龙。

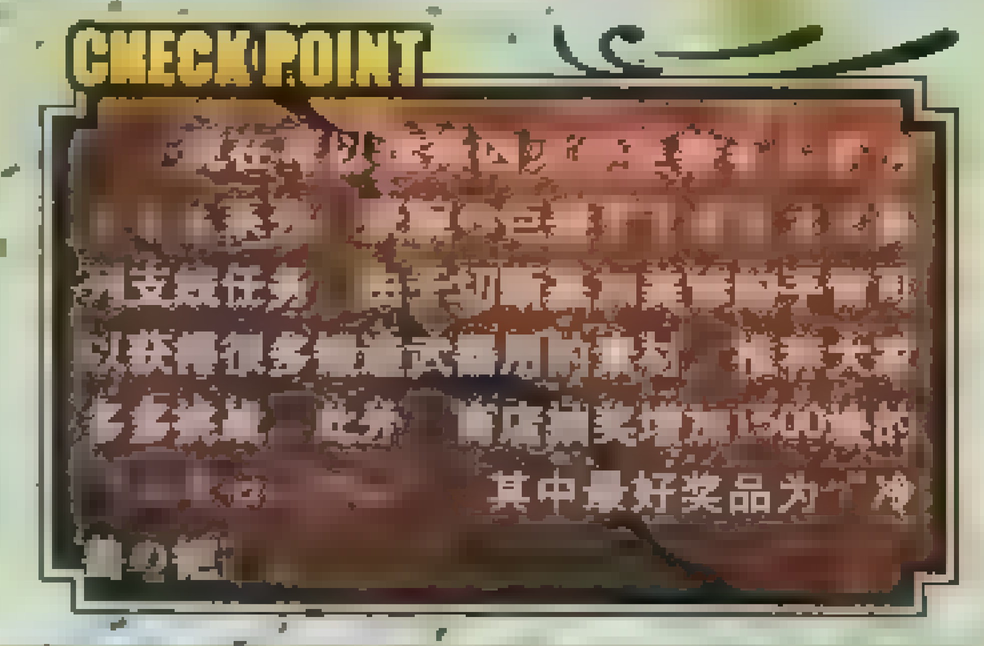
"会用召唤术的，不只有你一个人。"他说完，头也不回地飞向了远方。

## 4-5 龙の血统

难度：★★★★★
胜利条件：打倒基加美修
限制时间：15分
过关奖励：アビリティシエード

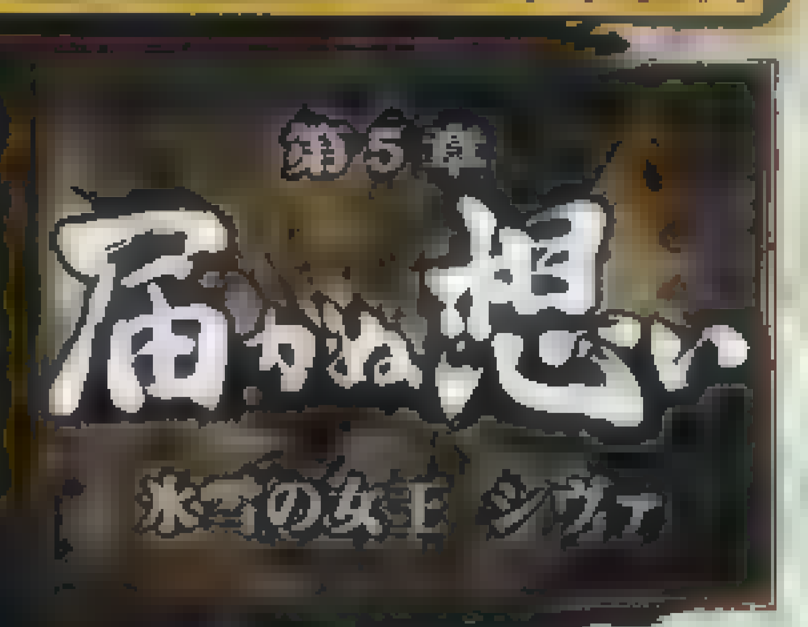
与基加美修的决战并不难，经历了前面几关的交手大家应该都对其攻击方式很熟悉了，这里只要找到一个可以接近攻击的平台就可以了。注意基加美修的很多部位都可以破坏，包括背后的蛇眼，船上的三个炮台，每支手臂的肘部，可以说攻击机会非常多，因此只要耐心回避其攻击然后反击即可。只要打得稳妥，本关比上一关轻松得多。当然，HP降到1/4左右的时候，基加美修还是会使用必杀"修罗の剑舞"之类的。

**剧情** 虽然成功地打倒了炼狱的守卫者，但众人却丝毫没有胜利的喜悦。突然展示了召唤术的阿斯兰，毫无疑问正是操纵基加美修的元凶。不光是他的身分，就连他的目的和力量也都成了不解之谜。虽说古代有一个国家的人民可以使用召唤术，但这不足以解释阿斯兰的来路。况且，维持着炼狱平衡的基加美修如今已死，世界将陷入混乱，若不尽快打倒巨兽的始祖——巴哈姆特，后果将不堪设想。面对着充满了谜团的未来，琉马终于提议去自己的故乡希瓦寻求答案，因为现在仍然留在希瓦体内的巫女们也拥有着类似召唤术的力量。然而，那里却是他最不想回到的地方。




## 第五章 届かぬ想い ～冰雪の女王 シヴァ～

希瓦，被巨兽囚禁的国家，在这里，巨兽被奉为神一般的存在，巨兽所言定为真理，巨兽所为定为正义，是所有希瓦族人赖以寄托的信仰。哪怕是巨兽已经苏醒的现在，希瓦族的巫女们依然没有逃走而选择留在国内，试图用自己的力量镇压巨兽的狂暴。现在，为了寻找真相，一行人来到了美丽却并不宽容的女神面前。




### 5-1 冰雪の女王

难度：★★★★★
胜利条件：破坏希瓦腹部的全部装甲
限制时间：15分
过关奖励：冷兽の外皮

本章敌人弱点多为火属性，包括希瓦，提前做好准备的话打起来还算轻松。靠近希瓦后便可直接攻击其腹部，该处装甲共有三层，连续攻击之下便会一一碎掉。需要注意的只有一点，就是希瓦的冰魔法攻击极强，一定要做好冰耐性的提升工作。

**剧情** 守护着国家的希瓦族巫女们，使用的力量与召唤术相近，过度使用的话会消耗自己的生命力。琉马自称对她们的行为和信仰十分不屑，却又无法改变，因此舍弃了国家，成为了流浪者。

### 5-2 宿命の虏囚

难度：★★★★★
胜利条件：破坏希瓦的扇子
限制时间：15分
过关奖励：冷兽の扇

最佳战斗地点是最左前方的平台，在那里可以很大程度上避免召唤小兽的干扰。虽然平时接近战中也可以攻击到希瓦的扇子，但最好的攻击时机是她倒立冲撞的时候。躲开之后立刻爬到顶端，可以在近距离给予扇子相当大的伤害，重复多次之后就可以破坏成功。

**剧情** 对因为不满信仰而舍弃家乡的琉马，唯和莲实在难以理解，而比起族人来更看重巨兽的希瓦族巫女们，同样让人觉得不可思议。圣地亚哥认为这是被巨兽所束缚从而迷失了自我的表现，就和阿斯兰一样。于是，伊咲更加坚定了拯救她们的决心。

在琉马的指示下，众人破坏了希瓦的扇子，封住了她的攻击。在大家都追上去后，伊吹告诉琉马，哪怕是被诅咒的力量，只要能拯救他人，就有使用的价值。因此，那些巫女一定也是因此而自豪的。琉马似乎是想起了什么，没有回答，只是遥望着远方的天空。

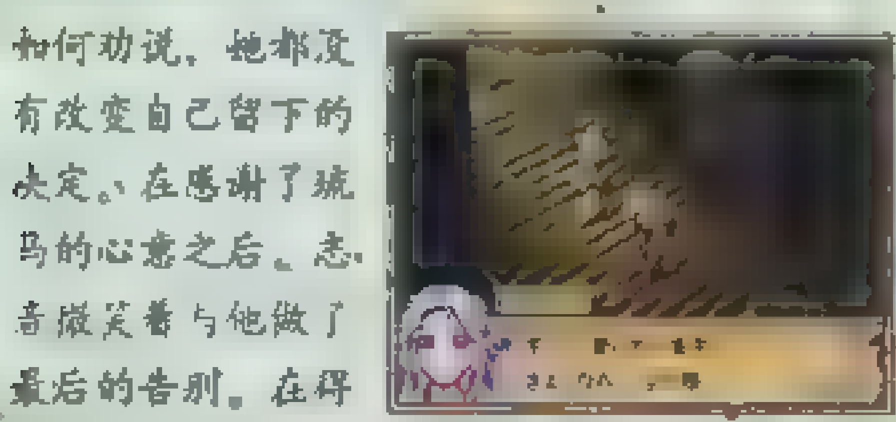
"一切都没变。"他怔怔地想道，"难道被囚禁着的，是我自己吗？"

## 5-3 爱ゆえの别れ

**难度：**★★★★★
**胜利条件：将希瓦装甲下的核心暴露出来**
**限制时间：15分**
**过关奖励：冷兽の外皮**

要破坏的目标，是希瓦右大腿外侧的叶形装甲。要攻击她有很多机会，回避其攻击也还算容易。最好的攻击地点同样是最左前方，平台上还有炮台可以使用。值得一提的是，攻击她裙甲正面的那片甲叶，除了可以造成她长时间硬直，还可以让她把扇子扔掉，这样过关奖励可能获得冷兽の扇，比破坏扇子可容易多了。

在希瓦苏醒的那一刻，将巨兽当作神来崇拜的希瓦族巫女并不打算逃走，而是留下来让希瓦恢复平静。在她们中间，有着琉马永远无法忘却的身影——志音（シキネ）。那个时候，无论琉马如何劝说，她都没有改变自己留下的决定。在感谢了琉马的心意之后，志音微笑着与他做了最后的告别。在得知了琉马这样的过去后，莲只是让他与希瓦的战斗不要太勉强。毕竟与希瓦战斗，无异于与她体内的志音战斗。琉马罕见地沉默着，点了点头。



## 5-4 誓いの仲间

**难度：**★★★★★
**胜利条件：打倒希瓦**
**限制时间：15分**
**过关奖励：冷兽の太もも**

本关阿斯兰再次出现，但是没有限制说不能干掉他，因此强烈推荐大家先把他打倒再说，反正是很容易对付的。至于打倒希瓦这件任务本身也不难，站在最左前方平台上也不用担心受到小兽的干扰，可以说是比较简单的一场战斗了。

剧情

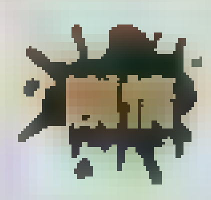
再次出现在众人面前的阿斯兰，再次挥向众人的剑，让莲终于忍无可忍，拾起挥刀迎去。而这一次，伊吹终于不再阻止莲，而是站到了莲的身边与他一同做好了战斗的准备。阿斯兰见状只好撤退，临走前还留下了"绝对不让你们接近真实"的话语。

没有了阻碍，众人专心投入了与希瓦的战斗。在打倒她之后，那被诅咒的神殿终于出现在了众人面前。

## 5-5 呪われた神殿

**难度：**★★★★★★
**胜利条件：打倒阿斯兰的黑龙**
**限制时间：15分**
**过关奖励：アビリティシェード**

与黑龙的战斗其实很单调，只要不断回避它的吐息攻击后反击即可，只是要注意有时候它会使用"斗气带び"，此时靠近它反而会受到伤害，要及时远离。只不过这样打虽然稳妥，但必然耗费大量时间。想要拿到S评价的话，推荐在以后合成了更好的武器装备再来挑战本关，以求在短时间内硬拼过去。




来到神殿之中，呈现在众人面前的是一幅令人惊讶的景象——所有的巫女都被封印在了冰中。根据后出现的阿斯兰所说，这就是拥有被诅咒力量的人的下场；而他和伊吹也都是一样，这力量无法拯救任何人。但伊吹坚决否定，说巫女们正是用这份力量守护着希瓦族人。阿斯兰却不屑地对巫女进行了攻击，还说拥有力量的只要有他一个人就够了。面对如此疯狂的阿斯兰，愤怒的伊吹终于下定决心要通过战斗来阻止他。

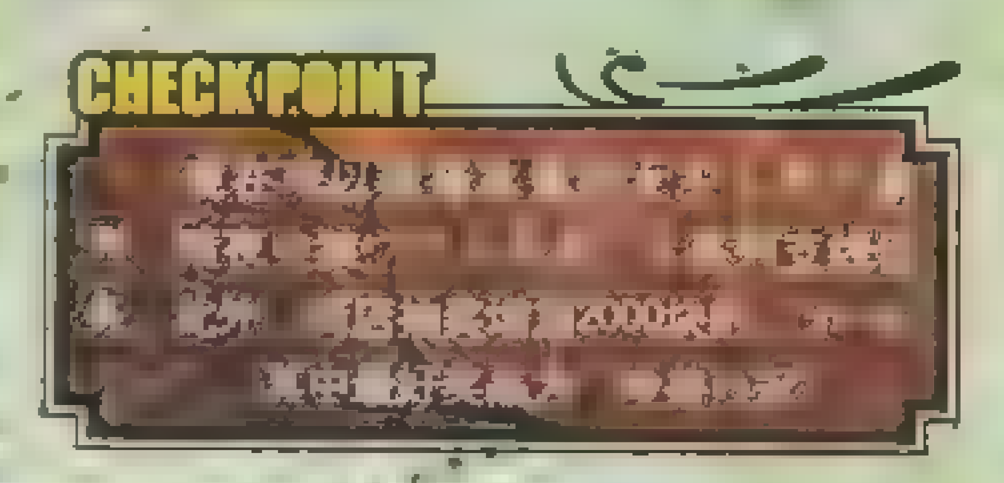
打倒了阿斯兰后，他负伤飞走了。使用了召唤术的伊吹与神殿中巫女的力量发生了共鸣，众人也因此听到了志音对琉马的呼

唤。然而被封印的她再也无法回到琉马的身边，一如曾经发生的那一幕的重演，二人再次经历了生死离别。就在伊吹懊恼没能将她救回时，琉马安慰他说他其实已经拯救了志青，因为她已经永远活在了众人的心中。

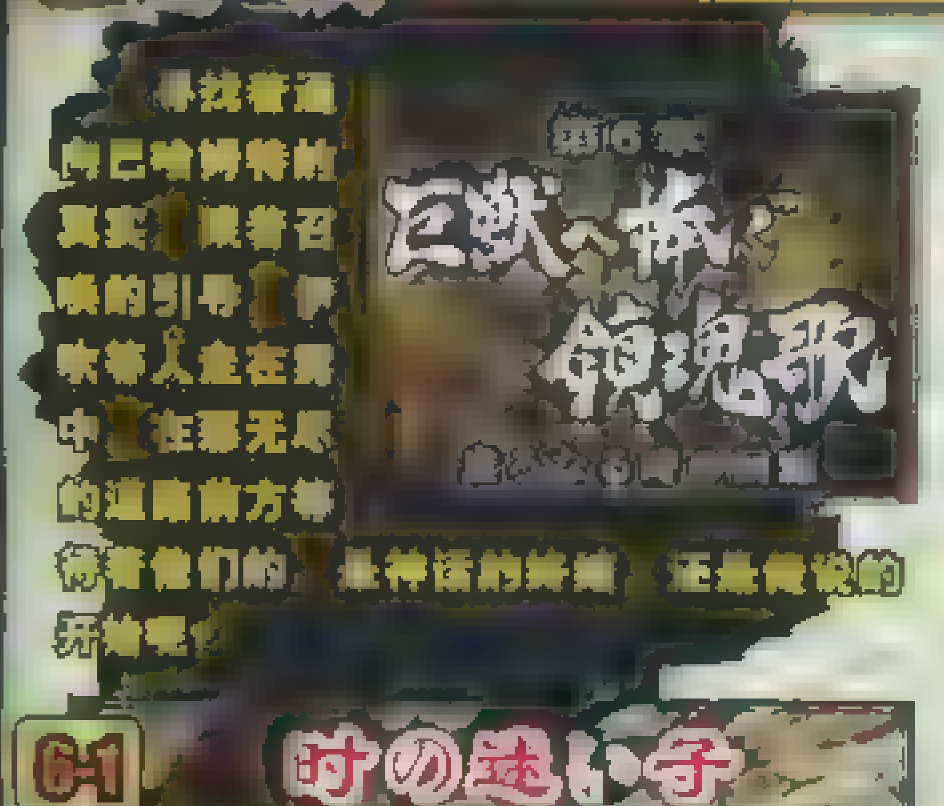
召唤术究竟是不是被诅咒的力量，其真实到底是什么，伊吹不知道。但是阿斯兰知道，而伊吹能够感受到与他的力量共鸣，因此他决定追赶阿斯兰。哪怕那是陷阱，但为了追求真实，众人也只有向前迈进。在离开神殿的时候，走在队伍最后面的唯似乎听到了一个神秘的声音……

关闭的回廊……轮回的宿命。

在囚禁中长眠是永远的记忆……拯救之路是照亮心灵的光。




# 第六章 巨兽～捧ぐ镇魂歌 ～虚ろなる时の回廊～




## 6-1 时の迷い子

**难度：** ★★★★★★
**胜利条件：** 打倒远古的巨人
**限制时间：** 15分
**过关奖励：** アビリティシェード

与强化版巨人的战斗，方法与以前几乎完全一样。只不过巨人的能力加强了很多，身体撞击之后还可能追加一下拍击。然而，过关后的素材奖励完全和以前一样，这不免让人有些郁闷。

剧情

被困在虚无的时之回廊，众人不得不面对远古时代巨兽的幻影。在那个大地刚刚沉没、神唤来巨兽的时候，人类也曾这样与巨兽战斗过。现在，就如同千年前巨兽战争的重演，远古的巨人

再次倒在了人类的面前。为了前往这时之回廊的尽头，前往那神的居所，众人势必还将面临无数的考验。然而看着故乡的幻影，唯却突然感到了一阵不安，继续这样战斗下去，还能回到过去那温暖平和的生活吗？轻轻的疑问，笼罩在少女的心头。

## 6-2 たゆまざる炎

**难度：** ★★★★★★
**胜利条件：** 打倒远古的伊夫里特
**限制时间：** 15分
**过关奖励：** アビリティシェード

再战伊夫里特，由于其皮糙肉厚，要想迅速消灭还不是那么轻松的事。推荐比较快速的打法是，先攻击眼睛，制造出打落背后大壶的机会，在把壶打掉后利用其冲撞攻击的机会跳上去攻击背后弱点。最讨厌的是本关的小兽会使用冰属性攻击让角色陷入缓慢状态，推荐装备防止缓慢的秘药。

剧情

打倒了远古伊夫里特的幻影，众人继续向前走着。犹豫不决地走在队尾的唯，竟然听到了阿斯兰充满了哀伤的声音。他似是自言自语地，如同与好友交谈一般，向已经消失的巨兽立下了定会帮助它们的誓言。唯惊讶地看着阿斯兰如气体般穿过了自己的身体并消失在前方，下意识轻轻地说：“阿斯兰……

……在哭吗？

## 6-3 奈てういた久远

**难度**：★★★★★★★
**胜利条件**：打倒远古的希瓦
**限制时间**：15分
**过关奖励**：アビリティシェード

装备好火属性的武器，这一关并不难打。希瓦的各种攻击方式与以前相比并无变化，只要按原来的打法来应对就可以了。只不过一旦碰到会使用停止的镜子状小兽就非常危险，一定要优先消灭掉。推荐攻击顺序为先破坏希瓦的正面裙甲迫使她扔掉扇子，再利用她撞击过来的机会跳上去攻击膝盖核心。平时可以在她的攻击间隙攻击她的右裙甲或头冠，注意攻击不要贪心就行了。

**剧情** 再次出现在众人面前的阿斯兰，如刚才出现在唯面前一样，念叨着难以理解的话语。从他给人的奇异感觉来看，基地亚哥认为这个阿斯兰是和刚才那些远古巨兽一样，徘徊在时之回廊的幻影。从他离去之前的自语中，众人似乎读出了这样一个信息 巨兽，曾经是人……

## 6-4 召唤の导く真实

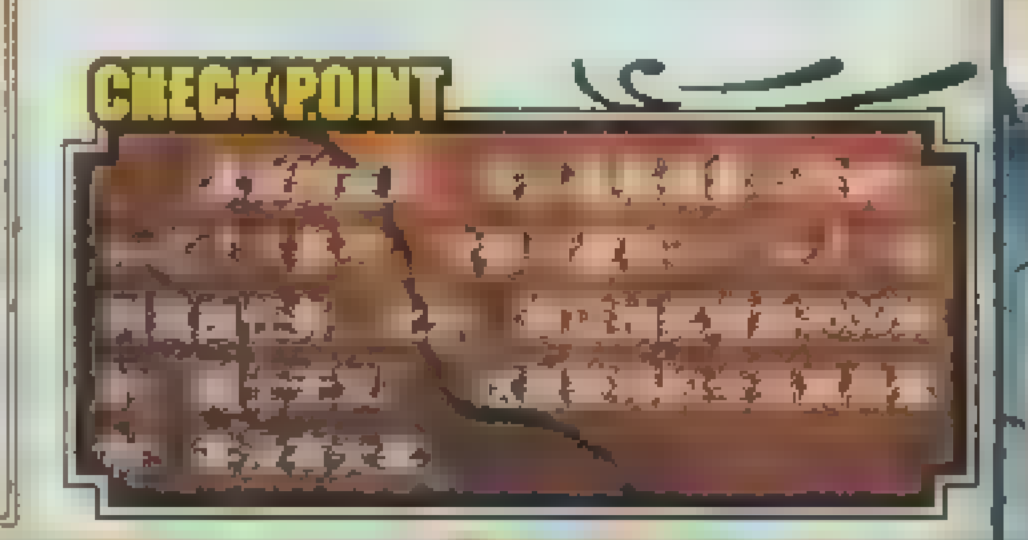
**难度**：★★★★★★★
**胜利条件**：打倒远古的基加美修
**限制时间**：15分
**过关奖励**：アビリティシェード

最后一个远古巨兽，战斗方法依然同以前一样。推荐攻击的地方是它手肘内侧的核心，在它攻击之后有足够的时间来反击。需要注意的只有一点，就是一种红色的小兽ヒララベル，它会不断为基加美修回复HP，一定要优先解决掉，否则就前功尽弃了。

**剧情** 就在众人为了阿斯兰幻影的话而争论不休的时候，大家心里其实都已明白了真相——巨兽们曾经都是人类，只不过没有勇气去承认这个事实而已。此时真正的阿斯兰出现了，他带来的话语更加让众人惊愕：能够最终成为巨兽的，只有拥有坚强意志的人，因此神才会在这时之回廊中给予他试炼。还没让众人从惊讶中反应过来，阿斯兰已经召唤出基加美修的幻影，然后扬长而去。

在打倒了最后一个远古巨兽的幻影后，神的试炼终于结束了，顺利通过考验的众人回到了正常的时间之中。而伊吹也终于明白了身为召唤士的命运，那就是在完成神的试炼后，成为巨兽。虽然同伴们对他再三劝阻，但当阿斯兰前来询问伊吹是否做好觉悟时，他还是坚定地点了点头。阿斯兰满意地召唤了炼狱之王巴哈姆特，先行一步飞到了云层之上，等待伊吹的到来。在这最后的一刻，唯终于忍不住，挥泪冲出了队伍。

在巡礼路一个僻静的角落，伊吹找到了已经恢复平静的唯。少女知道自己的任性并不能动摇伊吹的决心，也知道同伴们都经历过同样的悲伤；但她始终无法接受伊吹即将变成巨兽的事实，只因在她心中，与他在一起的愿望胜过一切。面对着哭泣的少女，伊吹做出了保证：在结束一切之后，必将和她一起回到故乡。两人拥抱在一起的时候，唯知道，这样的约定哪怕是谎言，自己也只能接受。因此，就用笑容来回应他的决心吧。




## 最终章 龙の血を继ぐ者 ～巨兽神 バハムート～

追溯着龙之血的宿命轮回，伊吹将独自挑战巨兽神巴哈姆特，就算挑战成功，他也会成为下一只巨兽。他身边那些坚强的同伴们，面对着创造世界的神，又该如何拯救伊吹？

最后的战斗，即将到来。

最终章 龍の血を継ぐ者

## 7-1 结伴の心绊

**难度：** ★★★★★★★★

**胜利条件：** 破坏巴哈姆特的角

**限制时间：** 15分

**过关奖励：** 翼兽のツノ

最后决战的第一场，难度完全没有想象的那样高。要求破坏的部位是巴哈姆特的角，无须靠近它，只要在战斗开始后向前移动一个平台，消灭小兽后就在那里攻击巨兽神。在这里它只会用远程攻击，由于准备时间很长，可以说威胁很小，我们只要专心打角就可以了。

独自迎向自己的命运、誓要将其打破的伊吹，打响了与主造神的战争。等到同伴们赶到时他已经拼着命破坏掉了巴哈姆特的尖角。面对做好了必死决心的伊吹，这次轮到莲狠狠地给了他一拳：虽然大家没有他那么强的力量，但是既为同伴，为何要如此轻易地舍弃长久以来的羁绊？伊吹此刻终于透露了心中的不安，他害怕着自己的未来，若是失败就会失去一切珍重之物的未来。

但是唯走上前去，将伊吹和莲的手握在了一起。"我们是很弱小，"她微笑着说，"但是我们可以变强。"

## 7-2 龙の血の宿命

**难度：** ★★★★★★★★

**胜利条件：** 将巴哈姆特的核心暴露出来

**限制时间：** 15分

**过关奖励：** 翼兽の外皮

相对上一关来说，本关则非常棘手，主要就是因为阿斯兰再次捣乱。而这一次无论什么攻击对他都几乎不起效果，无法先收拾掉他再专心对付巴哈姆特，因此要格外小心。要破坏的是巴哈姆特胸前的装甲，而它平时都是双手叉在胸前挡住目标，基本上只有等其出招之后才有攻击机会。至于它的攻击，是4属性都有的，与其装备提升耐性的秘药，不如提升速度方便回避。召唤出来的小兽有一只会使用停止攻击，一定要迅速消灭。本关要想拿到S，是很需要运气的。

**剧情**

带着与同伴一起前进的决心，伊吹来到了阿斯兰的面前。他坚信自己可以打倒巴哈姆特，结束召唤士被诅咒的命运。阿斯兰则告诉了众人自己的身分。原来他就是上一次经受神之试炼的召唤士，本应在远古时代和同伴一起化作巨兽的他，灵魂却不知为何没有消散，成为了这个名为阿斯兰的幽灵。现在他希望让伊吹等人成为新的巨兽，如此一来他的同伴就可以得到解放。然而，伊吹却早已下定决心，不会让自己和任何一位同伴变成巨兽。失望的阿斯兰开始对众人攻击，但最终还是倒在了伊吹的剑下。他悲哀地笑着，化作一团黑色的光球，飞入了巴哈姆特的体内。

"继承了龙血的召唤士伊吹啊，你若是走在光明铺就的大道上，那么我，则甘愿化为黑暗。"

## 7-3 轮回の终焉

**难度：** ★★★★★★★★★

**胜利条件：** 打倒巴哈姆特

**限制时间：** 15分

**过关奖励：** 翼兽の胸

正式的战斗比上一关反倒轻松了不少。来到最前方平台消光小兽后，只要专心回避巴哈姆特的各种攻击就可以了。最好的攻击时机一是在它使用激光炮的时候，二是转身用尾巴拍击的时候。前者可以攻击胸前核心，后者则可以攻击尾巴中部的关节，这两处弱点给它造成的伤害都不小。事实上巴哈姆特的HP感觉并不多，战斗不会拖太长时间。唯一且是极为有威胁的招数是4属性光弹连发，一中则全中，不死也半残。推荐用装备提升移动速度，看它出招则跑到坡下面的平台去避难。

无数充满了悲伤的召唤士们的灵魂，围绕着巴哈姆特漂浮在空中。他们都曾向神挑战，却都一一败给了炼狱的宿命轮回。现在，只有一位召唤士站在了神的面前。他靠着不屈的意志和坚强的后盾，终于让巨兽神在人类面前屈膝。然而，就在伊吹准备对着巴哈姆特的核心进行最后一击时，从巨兽神的体内爆发出来的[illegible]力量瞬间吞噬了在场的众人

## 14 真なる巨兽

难度：★★★★★★★★★★
胜利条件：打倒罪之巴哈姆特
限制时间：15分
过关奖励：アビリティ ェード

与变身后的巴哈姆特战斗，方法基本同前，只不过它的攻击力更高，战斗需要非常小心。罪之巴哈姆特新增加的招式为刀砍和导弹攻击，其中刀砍范围很广，有时候还会连续攻击两下；两发导弹则会追尾，还是需要跑到坡下的平台躲避。其他方面倒没有什么需要注意的地方，想必各位玩家到了这里，也都熟悉了该怎样与巴哈姆特战斗了。

**剧情**

光芒散去后，出现在众人面前的是由银白和血红二色组成的巨兽之姿。那巨大的身躯中散发着无上的威严，以及难以想象的压迫感，这就是炼狱之王的真正姿态：罪之巴哈姆特。然而，此时的伊吹心中已再无迷惘，面对真神的力量，他坚定地拔出剑冲了上去。

然而在那压倒性的力量差距面前，就算拥有再坚定的决心，也难以避免失败的命运。被打倒的伊吹全身笼罩在灼热的光球中，向空中缓缓升去。想要呼救他的同伴们，却因重伤而只能眼睁睁地看着他被神带走。只有莲扑死爬向了好友，死死地抓住了他的左手。就算巴哈姆特再怎么攻击，遍体鳞伤的莲依然不放手。不忍看到好友就这样死去，伊吹用尽最后的力气，挥剑砍断了自己的左手。

"活下去。"这是莲从空中坠落时，听到伊吹对他说的最后一句话。

## 15 龙の血を继ぐ者

难度：★★★★★★★★★★
胜利条件：打倒罪之巴哈姆特
限制时间：15分
过关奖励：アビリティオ ブ

作为游戏本篇的最终决战，其实与前面一关毫无区别。惟一值得一提的是，本关是游戏本篇中惟一可以通过奖励获得技能玉的任务，值得大家重点挑战。

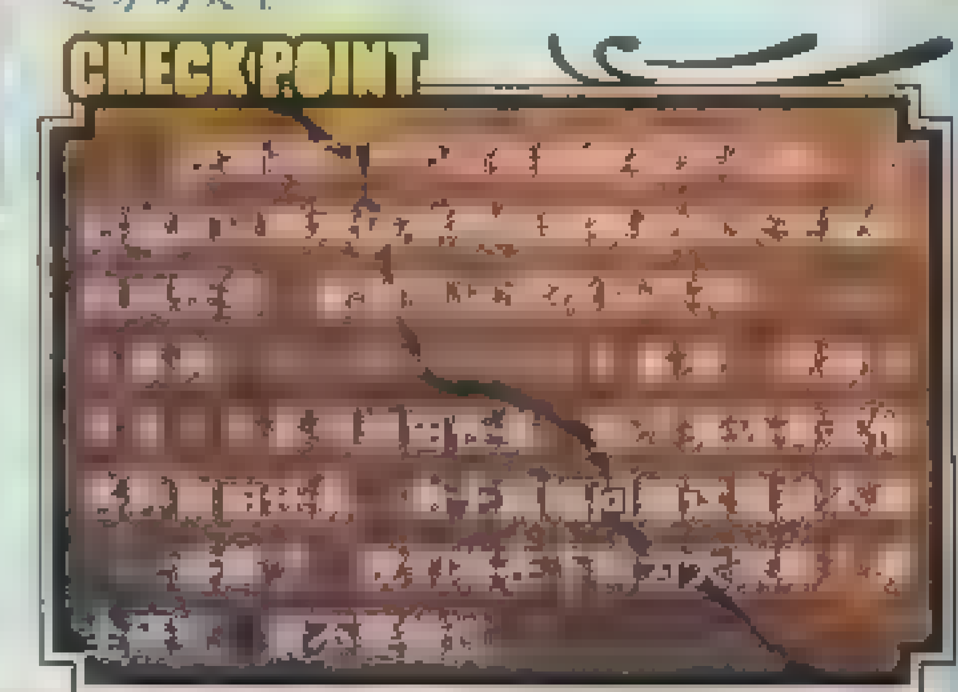
**剧情**

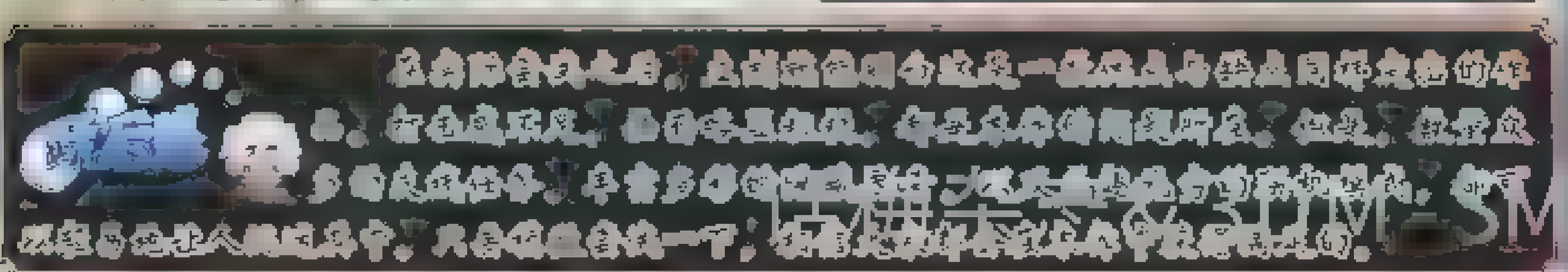
陷入一片黑暗的伊吹，意识已经逐渐模糊。就在此时，他似乎听到了阿斯兰的声音。不光是阿斯兰，还有其他失败了的召唤士，大家纷纷把自己的思念和愿望传递给了伊吹。正是这份力量，让伊吹奇迹般地回到了同伴的身边。这一次，不光是有着同伴们的支持，还背负着所有的召唤士们未完的使命，伊吹再一次拼尽全力，展开了与罪之巴哈姆特的战斗。这一次，有了所有人的支持，抱定必胜的信念，伊吹化身的白色利剑一般贯穿了神的躯体！

打倒了炼狱之王，被诅咒的血和命运从此终结，然而对于伊吹等人来说，旅途却还没有结束。众多巴哈姆特的亡灵正在空中徘徊着，世界上的巨兽也还没有全部打倒。同伴们纷纷表示要继续战斗下去，而伊吹也要继续完成自己成为英雄的梦想。

"那么，出发吧！"他拔出剑，指向了远方的天空。

CHECK POINT



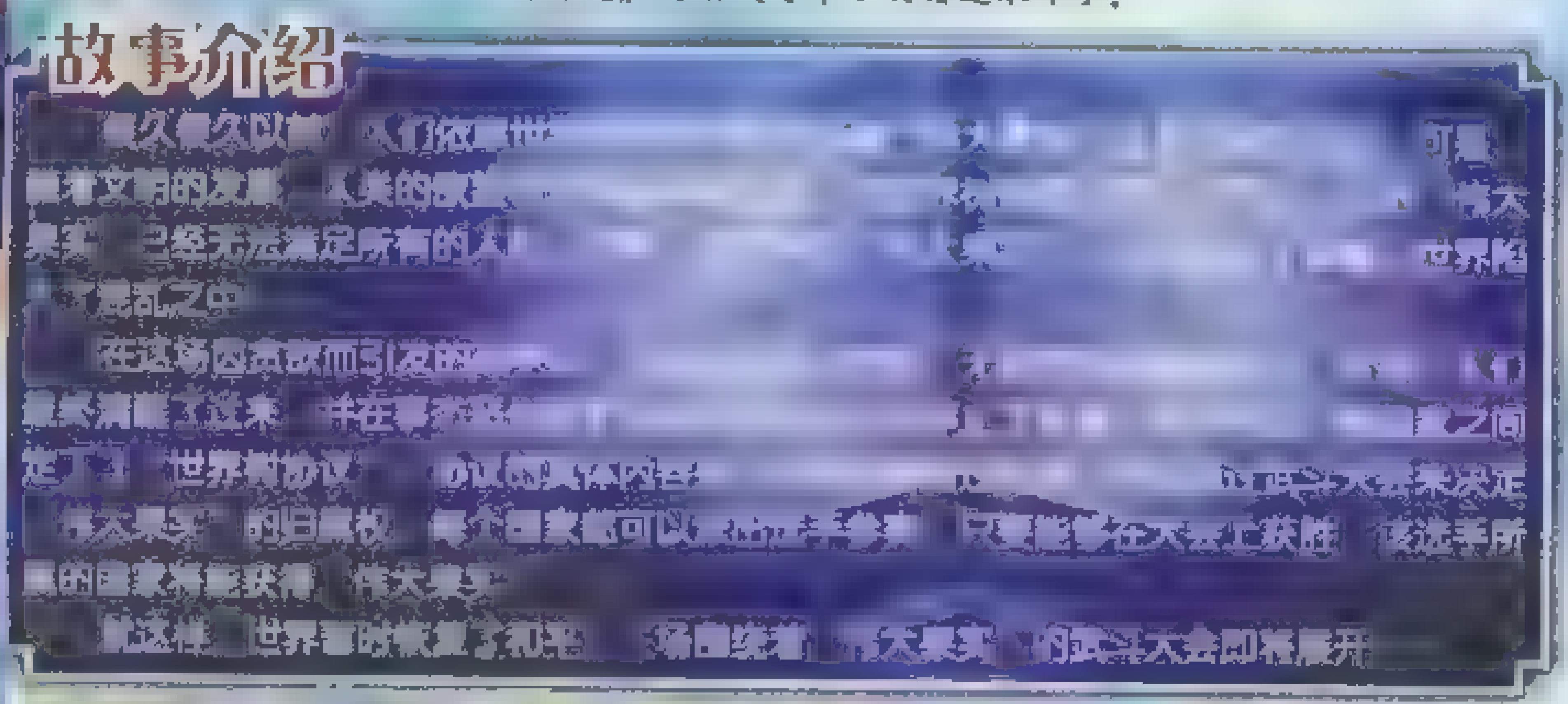


文 [illegible] 美编 [illegible]

PLAYSTATION PORTABLE

# 对决传说

集结了《传说》系列35名人气角色的本作相信对于各位《传说》迷有着不小的吸引力，这款对战作品中融入了大量RPG要素，而小对话、秘奥义、称号等“《传说》系列”的特色也都被保留了下来。喜欢《传说》的朋友可千万别错过本作了。




## 世界树之战

（ユグドラシルバトル）

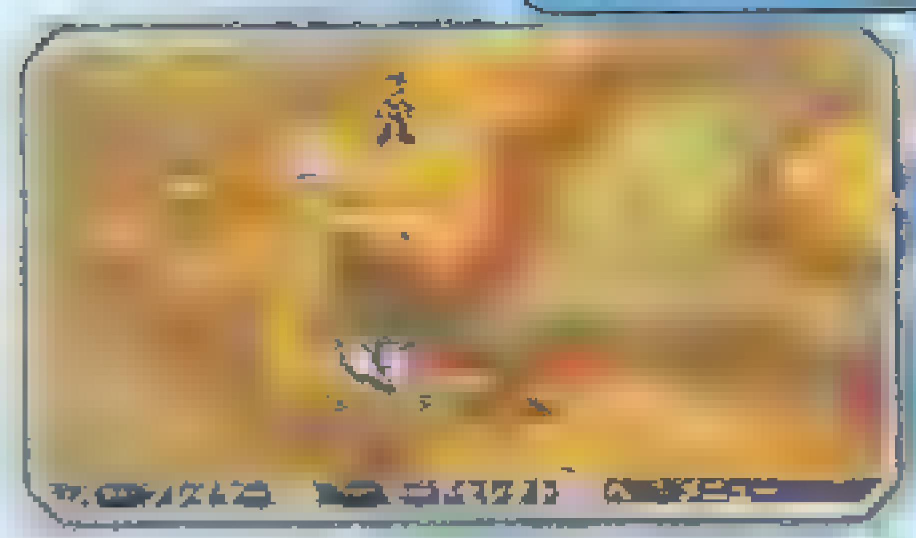
这就是本作的故事模式，玩家要扮演《传说》中的角色为获得“伟大果实”而展开冒险。该模式中一共有九条路线，最初只有四条可选，将这四条完成后会出现对应的新路线，具体请见下页的表格。

冒险正式开始后玩家可以自由地在一张世界地图上进行探索，世界地图上会出现三种符号：分别是旗帜、剑以及问号，进入标有旗帜的地点可触发主线剧情；剑代表该地

区有敌人出没，这种地区中出现的敌人以及战斗胜利的条件都是随机的，若玩家练级时发现出现的对手太过难缠，可以离开该地区再重新进入，敌人和条件都会发生变化；问号所在的地区中有支线剧情，支线剧情虽然对主线剧情没有任何影响，不过关系到隐藏角色的开启，因此建议玩家还是都触发比较好。支线剧情是不会随着主线剧情的推进而消失的，玩家即使后期再去触发也没有关系。

**全路线出现方法**

| | |
|---|---|
| ロイド&コレット篇 | 最初出现 |
| ノオン&カイル篇 | 最初出现 |
| ル ク&ティア篇 | 最初出现 |
| ユ &ファラ篇 | 最初出现 |
| クレス&クラトス篇 | 完成ロイド&コレ ト篇 |
| スタン篇 | 完成 オン&カイル篇 |
| アニス&ジェイド篇 | 完成ルーク&ティア篇 |
| マオ&カイウス篇 | 完成ユ- &ファラ篇 |
| ダオス篇 | 完成除 ダオス篇"以外的所有路线 |



本作的故事模式中选项很少，选择的结果会影响到接下来的对话内容或是玩家能够获得的卡片，不过并不会对最终的结局产生任何影响。接下来给大家列出主线剧情中出现的分歧部分以及不同选择所产生的影响，个别没有分歧的路线就不再多说。另外，为了大家能尽快将自己喜欢的角色打出，我们同时送上每条线中会出现的支线剧情情报，支线剧情一开始并不会全部出现在地图上，需要让主线剧情发展到某个阶段后才会出现。

## ロイド&コレット篇

### 分歧

1 当剧情发展到タルタロス港ロイド被人追捕时，选择往右走会遇到ルーク、ティア并发生战斗 选择往左走会与ジェイド、アニス发生战斗。

2 在精灵斗技场参加大赛时，若选择ロイド参赛那么对手就是ルーク、コングマン、ユーリ，获胜后获得 リオンカード 。选择コレット的话对手就会变成ティア、フィリア、ファラ，获胜后获得"フィリアカード"。

**支线剧情**

| 发生地点 | 相关角色 | 内容 |
|---|---|---|
| 据点 | リタ&ジュディス | 与リタ和ジュディス战斗 获胜后コレ ト得到称号～ たん |
| 森 | シング&コハク | 与シング和コハク战斗 获胜后ロイド获得称号 演技派剑士"，并获得マ カード |
| 森 | リタ&ジュディス | 选择"望むと ろた"将会与两人再次展开战斗，获胜后获得ルーティカード。选择"待てよ"可避开战斗，事后得到スタンカード |
| 森 | ヒター | 对话事件 |

## クレス&クラトス篇

### 分歧

1 剧情发展到进入森林时要选择用谁参战，玩家的选择会影响接下来的对话内容。

2 来到海上时同样要选择参战角色，选择クレス的话事后能得到"コングマンカード"，选择クラトス的话得到的则是リリスカード。

**支线剧情**

| 发生地点 | 相关角色 | 内容 |
|---|---|---|
| ルクソール山・火口附近 | シング&コハク | 与シング和コハク战斗，事后得到チェルシーカード |
| ルクソール山道 | シング&コハク | 对话事件 可获得リ トカード |
| 草原 | ジュディス&リタ | 与ジュディス和 タ战斗 可获得ル ティカード |
| 草原 | ヒタ | 对话事件 |
| ゲライオン焦野 | ヒタ | 对话事件 |

## リオン&カイル編

### 分歧

1 在精灵斗技场参赛时选择リオン的话对手为クレス、ルーク、ユーリ，而选择カイル的话对手为クラトス、ファラ、ロイド。选择カイル事后还能得到フォッグカード。

**支线剧情**

| 发生地点 | 相关角色 | 内容 |
|---|---|---|
| 森 | ルカ&イリア | 对话事件 |
| 泷 | ルカ&イリア | 与ルカ和イリア战斗，可得到リオンカード |
| 帝都ニブヘイム | アッシュ | 对话事件，可得到リッドカード |
| 洞窟 | アッシュ | 与アッシュ战斗，可得到ファラカード |

## スタン编

**支线剧情**

| 发生地点 | 相关角色 | 内容 |
|---|---|---|
| 港町ビフレスト | セネル | 对话事件，可得到チャットカード |
| 森 | アッシュ | 与アッシュ战斗，可得到フォッグカード |
| 草原 | ルカ&イリア | 对话事件 |

## ルーク&ティア编

### 分歧

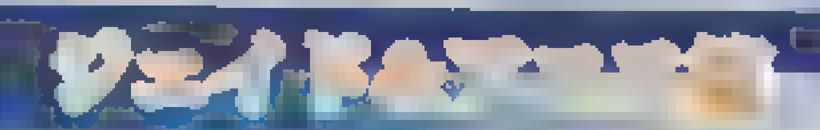
1 最初玩家要选择从ルーク或是ティア视点开始剧情，这个选择会影响紧接着发生的战斗中玩家所操纵的角色。

2 在港町ビフレスト同样要选择视点，接下来的对话也会因选择而出现变化。

3 在精灵斗技场参赛时选择ルーク，对手就是ユーリ、ジェイド、ロイド，选择ティア的话对手则为ファラ、アニス、コレット。在这之后会与バルバトス发生战斗，玩家若选择的是ルーク那么获胜后会得到コングマンカード，选择ティア则为リリスカード。

**支线剧情**

| 发生地点 | 相关角色 | 内容 |
|---|---|---|
| 帝都ニブヘイム | アーチェ&チェスター | 与アーチェ和チェスター战斗，可获得すずカード |
| 岱 | コングマン&フィリア | 与コングマン和フィリア战斗，可获得フィリアカード |
| 森 | アーチェ&チェスター | 对话事件，可获得すずカード |
| 森 | コングマン&フィリア | 对话事件，可获得コングマンカード |



### 分歧

1 来到瀑布时要选择战斗角色，玩家的选择会使通关后的小对话发生变化。

2 在海上发生战斗时选择アニス的话要面对ルーク、リオン、クラトス，选择ジェイド要面对的则为ティア、ジューダス、ファラ，选择アニス事后能得到チェルシーカード。

**支线剧情**

| 发生地点 | 相关角色 | 内容 |
|---|---|---|
| 森 | セネル | 与セネル战斗，可获得チャットカード |
| 首都エイノヘル | コングマン&フィリア | 对话事件，可获得[illegible] |
| 森 | アーチェ&チェスター | 与アーチェ和チェスター战斗，可获得[illegible] |

## ユーリ&ファラ編

### 分歧

1 最初要选择从ユーリ或是ファラ的视点开始 初期的一段剧情会根据选择而有所不同。

2、在海上进行战斗时选择ユーリ的话对手为ロイド、フィリア、ルーク，选择ファラ对手则为コレット、コングマン、ティア，获胜后获得ファラカード。

**支线剧情**

| 发生地点 | 相关角色 | 内容 |
|---|---|---|
| ノーデ ア 研究所 | ハロルド&ナナリー | 与ハロルド和ナナリー战斗 |
| 森 | ブレセア | 与ブレセア战斗，可获得スタンカード |
| 首都シャイロック | ハロルド&ナナリー | 对话事件 可获得マ ウ ト |

## マオ&カイウス編

### 分歧

1 在ルクソール山・火口付近要选择参战角色，选择マオ的话事后能得到マリーカード 选择カイウス得到的则为スタンカード。

2 在海上同样要进行一次参战角色的选择，选择会影响战斗获胜后的一小段对话内容

**支线剧情**

| 发生地点 | 相关角色 | 内容 |
|---|---|---|
| ソーディアン研究所 | ハロルド&ナナリー | 与ハロルド和ナナ 一战斗 可获得チェルシ カ ト |
| 森 | ブレセア | 对话事件 可获得レーディ ウ ト |
| 森 | ブレセア | 与ブレセア战斗 可获得 オン カート |

## 快速战斗模式

(クイックバトル)

### 街道对战模式

(アーケードバトル) 游戏人数1~2人

以组队战的形式连续进行8场战斗 玩家所选角色的能力将直接关系到对手的能力。另外，只有在第一场战斗开始之前玩家才能进行角色编辑，战斗开始后直到最后玩家无法再进行更换装备或是技能等行动。

### 生存模式

(サバイバルバトル) 游戏人数1~2人

不断地进行战斗，直到自己和同伴都倒下为止。每场战斗结束后HP和TP都会回满，不过一旦被打败则直接结束，无法续关。

### 特殊战斗模式

(スペシャルバトル) 游戏人数1人

其实就相当于任务模式，任务内容五花八门，玩家在任务中操纵的角色，以及角色所装备的技能都是已经固定好的 玩家无法自己更换。

### 单人模式

(シングルバトル) 游戏人数1人

此模式中玩家可以随意选择战斗的规则以及队伍的分配 一对一、三对一等战斗形式都可以实现。

## 通信对战模式

（通信バトル）

通信对战模式的规则和玩法与单机版大致相同，玩家可以拿出自己亲手培养的有爱角色，与好友们一较高下。本作最多支持四人同时通信对战，与真人对战的乐趣可是单机游戏时无法感受到的。

## 练习模式

（トレーニング）

练习模式我想就不需要多说了，玩家可在此处练习各种连续技或研究强力配招，练习时打开菜单还可以让练习对手做出攻击、跳跃等各种行动，通过这个功能来研究不同情况下的应对方法。

## 角色编辑模式

（キャラクターカスタマイズ）

对角色能力进行强化、更换装备技能的地方，这个模式中还有供玩家购物的商店。关于角色强化的具体内容会在下文中说明。

## 收藏模式

（コレクション）

在这里玩家可以阅览图鉴、在故事模式中收集到的角色卡片以及曾经看过的小对话。另外，只要将故事模式的其中一个篇章完成，收藏模式中就会追加迷你游戏。

### 迷你游戏

テイルズ オブ ザ ウォールブレイカー

迷你游戏采用1对1战斗的形式，不过和一般的对战不同，我们的目的并不是将对手打倒，而是要用各种攻击将对手打到墙上，利用这个冲击将石墙彻底破坏即可获得胜利。最初可以选择的角色只有クレス一人，若想用其他人的话则必须在故事模式中多收集角色卡片，只要某个角色的卡片数量达到三枚，就能够在迷你游戏中选择该名角色了。

## 战斗操作

| | |
|---|---|
| ←、→ | 左右移动 |
| ↑ | 跳跃，按两下可进行二段跳 |
| ↓↓ | 在个别场景中可以跳到下面一层 |
| L | 放大、缩小画面 |
| R | 切换锁定目标 |
| L+R | 挑衅 |
| 滑杆 | 改变同伴的作战方式，上为“自由”，下为“防御”，左为“逃走”，右为“攻击” |
| △ | 使用道具 |
| ○ | 普通攻击 |
| □ | 防御、变身 |
| × | 特殊技能 |

▲倒地后按○+左、右方向键可滚向两边，这个过程中角色处于无敌状态，可以用来逃离对手的压制

## 三种特殊防御

临界防御（□+→）：发动后角色会往前移动一段距离，即使面前有人挡着也可以直接穿过去。若在遭到敌人压制时使用的话，可以让敌人打空从而给自己制造一个绝佳的反击机会。而且在这种防御中遭到攻击，所减的HP也会比普通防御要少一些。

急退（□+←）：迅速向后跳躲开敌人的攻击，可以连续使用。

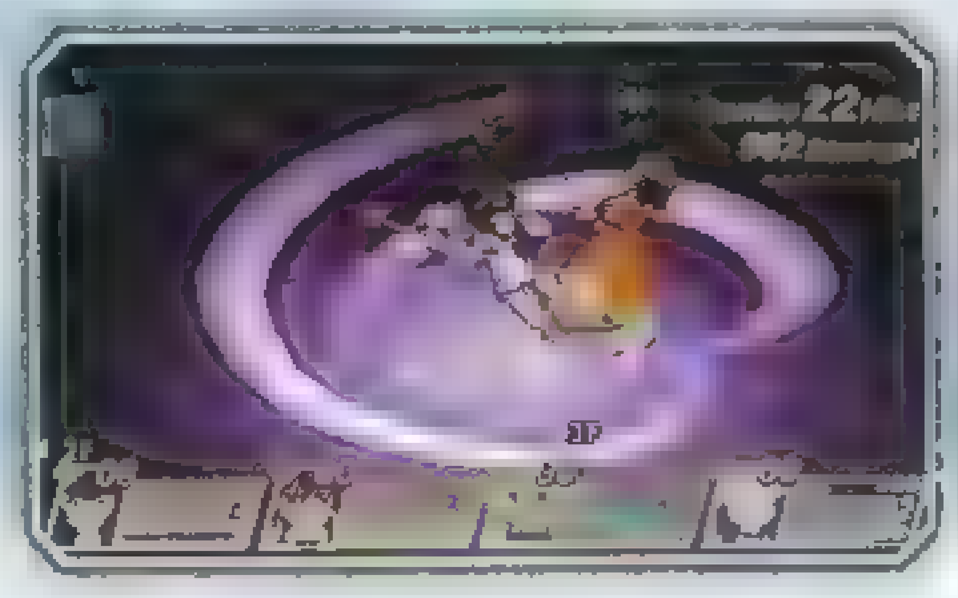
魔法防御（□+↓）：发动后角色的身上会出现一个绿色防护罩，这个防护罩可以减少对手的魔法给我方带来的伤害。在本作中发动魔法防御不需要消耗任何能量，且没有时间限制，长时间张开防护罩也没有问题。

## OVL状态

这可以说是本作战斗部分相当重要的系统之一，灵活运用的话甚至可以瞬间扭转战局。

在战斗中通过攻击对手等方式将OVL槽蓄满后，同时按下L、R键角色便会进入OVL状态，此时角色的OVL槽会快速减少，减至0时OVL状态便会解除。进入OVL状态的瞬间角色的TP会全部回满，并且攻击力、咏唱速度等各项能力大幅提升，我们要趁此机会重创对手。另外，在这个状态中即使遭到了攻击，角色也不会出现硬直，法师可以不用担心咏唱会因对手的攻击而中断。

无论是倒地中还是被攻击中，玩家随时都可以发动OVL状态，发动的时候角色身边的对手都会被弹飞。因此，在遭到敌人来击的危机关头我们还能靠发动OVL来保命。



## 秘奥义

“秘奥义”可谓是“《传说》系列”的一大特色，当角色的GP积累到2500以上时就可以学会。具体的发动方法为在战斗中进入OVL状态，此时只要使用奥义或上级魔法击中对手并按住○键不放开，我们就能够看到华丽的秘奥义表演了。

## OVLX

在组队战的时候，若玩家和队友同时发动OVL状态的话，该状态就会变为OVLX。OVLX有四个效果，具体如下

1.TP不减。

2 对手就算处于倒地状态我方也能继续追击。

3.使用技能后没有硬直。

4.OVLX状态中队伍其中的一人打出10Hit以上的连续技就会自动发动协力攻击。

## 战斗规则

点数制(ポイントバトル)：在这种战斗中即使倒下角色也可以无限制地复活，玩家要做的就是在战斗时间耗尽之前不断地打倒对手，每打倒一名对手角色头像上的数字就会增加1点，反之被对手打倒的话数字就会减少1点，当时间耗尽战斗结束时，点数最多的队伍将获得胜利。

生命点数制（ライフマッチ）：战斗开始时所有参战角色头像上都有相同的数字（基本是1或3），这是每个角色的生命点数，当HP减为0后生命数会减少一点，生命点数减至0时角色将无法再复活。最先让对方所有成员的生命点数减为0的队伍将获得胜利。若战斗时间耗尽时两方依旧都还有剩余的生命点数，那么剩余点数较多的一方获胜。在故事

模式中若时间耗尽，双方的生命点数相同，那么则算是玩家失败。

**果冻争夺战（グミ争夺战）**：以“《传说》系列”极具代表性的回复道具“果冻”为抢夺目标的比赛。比赛开始后战场上会随机有果冻掉落，每抢到一个角色头像上方的果冻数就会加一点。不过即便抢到了也不能大意，因为当角色HP减为0死亡，或是被对手打倒在地时，身上的果冻就会掉出来。时间结束时拥有果冻数量最多的队伍获得胜利。

**炸弹恐慌（爆弾パニック）**：很有意思的一种战斗规则。战斗一开始某一名选手身上会携带一颗炸弹，通过下屏头像旁的图标我们可以判断炸弹在谁身上。当炸弹持有者对其他人进行攻击并命中，那么炸弹就会转移到被攻击的人身上，时间结束时炸弹在谁身上谁就是失败者。

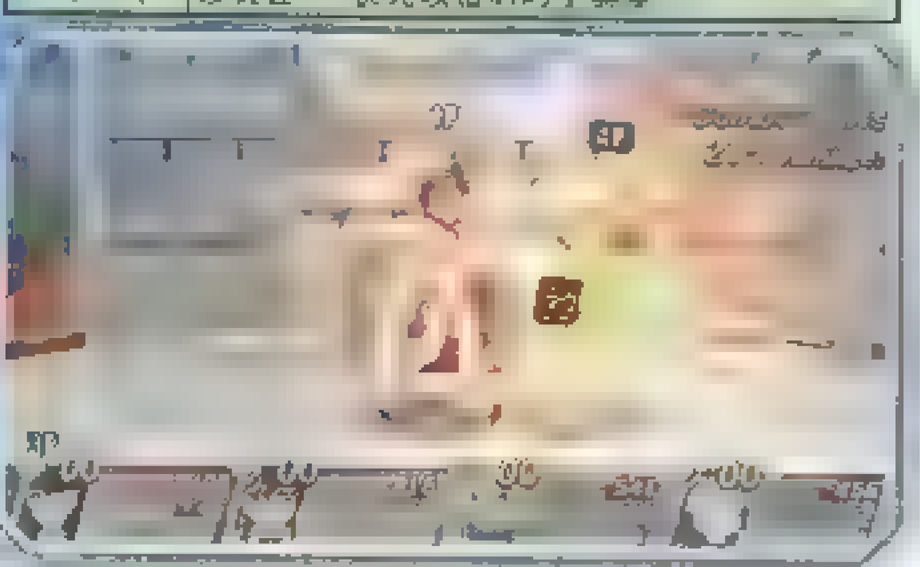
## 作战

在战斗中根据随时出现变化的战况，给身为同伴的CPL下达正确的作战指令是非常重要的。在上面操作方法中，我们已经提过作战分别有自由、攻击、防卫和逃走这四种，根据所选的作战，CPL们会采取各种有针对性的行动

| | |
|---|---|
| 自由 | 角色会根据自己的特性采取合适的行动 |
| 攻击 | 以攻击敌人为主的作战 |
| 防御 | 以保护自己为主的作战 |
| 逃走 | 以远离敌人为主的作战 |

非战斗的时候，我们还可以打开菜单对作战的具体内容做出进一步的调整，以下是每项作战中可让玩家设定的内容。

| | |
|---|---|
| 攻击频度 | 数值越高进攻就越积极 数值低的话就会以防御为主 |
| TP消费 | 数值越高就会频繁地使用技能和魔法 数值低的话就不怎么使用 |
| 間合い | 远 中 近这三个选项代表角色和对手在战斗中保持的距离 |
| ターゲット | 设置让CPL优先攻击的对手类型 |



## 地形机关

沙漠、森林、火山……游戏中的战斗舞台种类相当丰富，不仅如此，部分场景还会出现落石、龙卷风以及激光，无论是敌方还是我方碰到后都会损失HP。这些东西出现之前画面上都会出现DANGER并告诉玩家具体位置，做好准备的话基本都是能躲开的。

| 舞台 | 机关 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 斗技场 | 刺 | 初期出现 |
| 神殿 | 无 | 初期出现 |
| 街道 | 传送阵 | 初期出现 |
| 塔 | 传送阵 | 初期出现 |
| 研究所 | 激光、坑 | 初期出现 |
| 火山 | 落石、会消失的地面 坑 | 初期出现 |
| 船 | 会消失的地面 | 初期出现 |
| 街 | 木桶 传送阵 | 初期出现 |
| 沙漠 | 龙卷风 传送阵 | 初期出现 |
| 深渊 | 落石 会消失的地面 刺 | 初期出现 |
| 城 | 无 | 初期出现 |
| 港 | 奈落 | 初期出现 |
| 草原 | 传送阵 | 初期出现 |
| 森 | 传送阵 | 初期出现 |
| 岩石地带 | 落石 坑 会消失的地面 | 初期出现 |
| 洞窟 | 落石 刺 会消失的地面 | 初期出现 |
| 遗迹 | 龙卷风 传送阵 | 初期出现 |
| 精灵斗技场1 | 无 | 世界树之战模式中在精灵斗技场1打倒敌人 |
| タルタロス | 会消失的地面 | 世界树之战模式中在タルタロス打倒敌人 |
| 精灵斗技场2 | 无 | 世界树之战模式中在精灵斗技场2打倒敌人 |
| 精灵斗技场3 | 无 | 世界树之战模式中在精灵斗技场3打倒敌人 |

## 道具

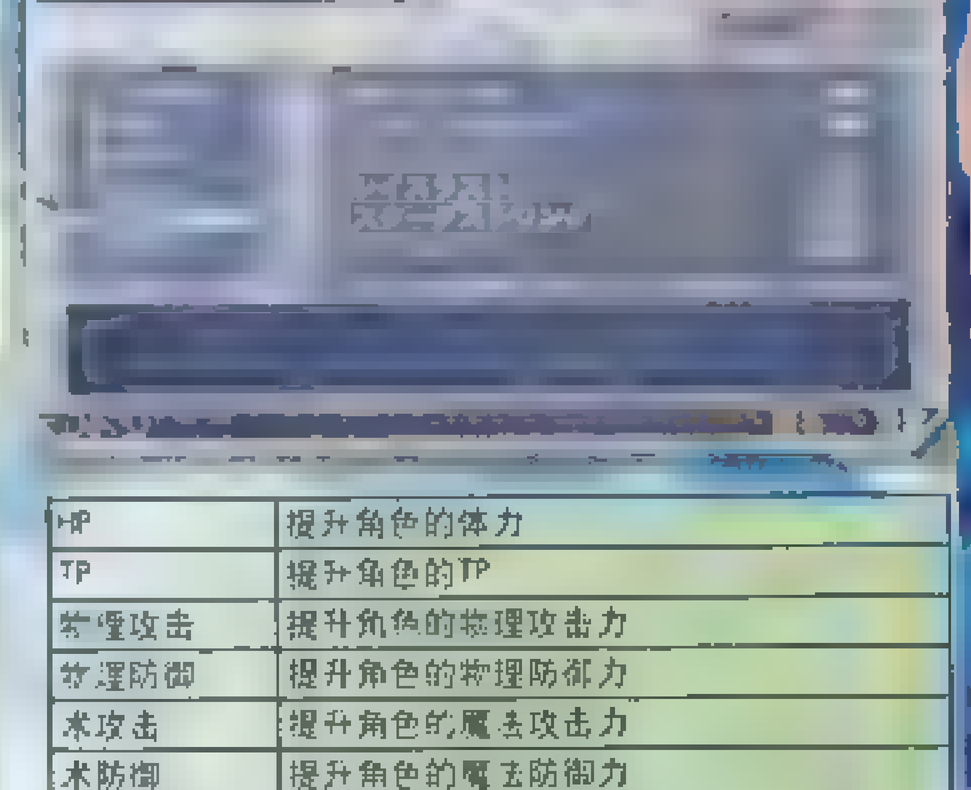
道具可以说在本作起着左右战局的作用。战斗中每隔一段时间就会随机有道具出现在战场上，道具分为回复型、攻击型和辅助型。每个人身上最多只可以携带一个道具，当玩家身上已经有道具的情况下再去拿别的，那么身上的道具就会消失。另外，角色HP减为0倒下后身上的道具也会消失。

| 主要道具一览 | |
|---|---|
| アップルグミ | 回复30%的HP |
| オレンジグミ | 回复30%的TP |
| ミックスグミ | 回复30%的HP和TP |
| ミラクルグミ | 回复60%的HP和TP |
| スペシャルグミ | 回复所有的HP和TP |
| トリート | 回复我方所有成员30%的HP |
| スペ フィ ウ | 回复我方所有成员30%的TP |
| パナシーアボトル | 解除身上的不利状态 |
| ホ ル | 增加OVL槽 |
| 忍刀・血桜 | 发动《幻想传说》的すず的技能 |
| インフェーティキタ | 发动《宿命传说》的ジョニー的技能 |
| 鉄のおたま | 发动《宿命传说》的 リス的技能 |
| ラストフェンサー | 发动《永恒传说》的 ト的技能 |
| サンダーバード | 发动《永恒传说》的チャ ト的技能 |
| メガグランチャ | 发动《永恒传说》的フォッグ的技能 |
| ヨルムル | 发动《宿命传说2》的ロニ的技能 |
| ハスマン シャフト | 发动《仙乐传说》的リフィル的技能 |
| ハナンコ | 发动《薄暮传说》的レイヴン的技能 |
| 飞来刃 | 发动《薄暮传说》的ナン的技能 |
| すきやき | 一定时间内物理 魔法攻击力提高 |
| タンメン | 一定时间内移动速度 咏唱速度提高 |
| 野菜炒め | 一定时间内移动速度提高 |
| オムライス | 一定时间内HP徐徐回复 |
| ミートソース | 一定时间内TP徐徐回复 |
| フルーツパフェ | 一定时间内HP和TP徐徐回复 |
| マーボーカレー | 一定时间内物理攻击力 物理防御力以及魔法攻击力 魔法防御力提高 |
| おすし | 一定时间内物理 魔法防御力提高 |
| 天ぷら | 一定时间内咏唱速度提高 |
| やみなべ | 随机获得各种效果 |
| オールディバイド | 一定时间内全场角色受到的伤害减半 |
| アワーグラス | 停止时间 |
| カバン | 身边不停出现可使敌人陷入眩晕状态的小锤 |

## 成长系统

和“《传说》系列”以往的作品不同，本作中并不存在着“升级”这个概念，角色的能力以及技能的习得都与所积累的GP（グレードポイント）量有关。每次战斗后根据战斗时的表现，玩家能得到不同量的GP。GP槽每蓄满一次角色的基本能力就会有所提高，当GP积累到特定数量时角色就会自动习得技能。

看到这里有读者可能会觉得这就相当于升级，只不过不显示角色等级罢了。其实，GP的作用可不仅仅是这样，利用积累的GP我们还能另外对角色的HP最大值、TP最大值以及攻击力等各项能力进一步进行强化。在故事模式的世界地图中按下△键或是进入游戏的キャラクターカスタマイズ模式，我们都会看到一个エディット选项，选择了这项后我们便会进入角色编辑画面，此时按下□键就可以开始分配GP强化角色能力了。各项能力具体产生的影响如下。



| | |
|---|---|
| HP | 提升角色的体力 |
| TP | 提升角色的TP |
| 物理攻击 | 提升角色的物理攻击力 |
| 物理防御 | 提升角色的物理防御力 |
| 术攻击 | 提升角色的魔法攻击力 |
| 术防御 | 提升角色的魔法防御力 |
| 咏唱速度 | 提升角色魔法咏唱的速度 |
| 咏唱硬直 | 减少角色发动魔法后出现的硬直 |
| ガード耐久 | 级别越高越不容易因对手的攻击而被破防 |
| OVL时间 | 增加OVL状态的持续时间 |
| 敏捷 | 提升角色战斗时的移动速度 |
| TP回复 | 增加TP自动回复的速度 |

各项能力值最初的等级均为LV1，只要一点点GP就能提升到LV2，不过随着能力级别的提高，升级时需要消耗的GP也会越来越多，想要将角色全部的能力都升至最高级可不是件轻松事。

若对分配后的实际效果不满意，玩家随

时都可以将分配出的GP还原，重新进行分配，相当方便，我们完全可以根据所要面对的对手的特点来分配GP。

## 商店

在キャラクターカスタマイズ模式以及故事模式中玩家都可以找到购物的商店，游戏中的金钱是所有角色共用的，不过选择不同的角色进入商店，能够购得的商品会有所区别。商店内最初可选的商品种类非常少，随着角色GP的积累，商店内的商品种类会越来越多。

| 商品的种类 | |
|---|---|
| 武器 | 主要用于提升角色的攻击能力 部分武器还能让角色的攻击附带上属性 |
| 防御 | 用于提升角色的防御能力 |
| 装饰品 | 起到提升角色最大HP 增加TP回复量等各种辅助效果 |
| スキル | 让角色学会各种对战斗有用的技能 |
| 作战 | 让角色学会更多的作战方式 |
| カスタムルール | 购买更多的战斗规则 |

**TIPS** 每个角色初期拥有的技能都非常少，灭敌效率非常低，这样要积累GP需要花上不少功夫。在这里告诉大家一个角色们初期快速提高能力的好方法。在本作中，只有剧情中遇到的对手以及任务模式里的敌人能力是固定好的，其他的战斗中敌人的强弱都会以1P（玩家操纵的角色）的能力为基准来决定。因此我们可以自己操纵能力较低的角色，将一位强力角色设为队友（2P），战斗时将一切交给队友即可轻松获胜。

## 特殊战斗模式任务一览
### (不包括下载任务)

下面为大家列上游戏中原有的非下载任务的情报，将二十件任务全部完成后隐藏人物之一的ユ ジ ン便会出现。

**1**

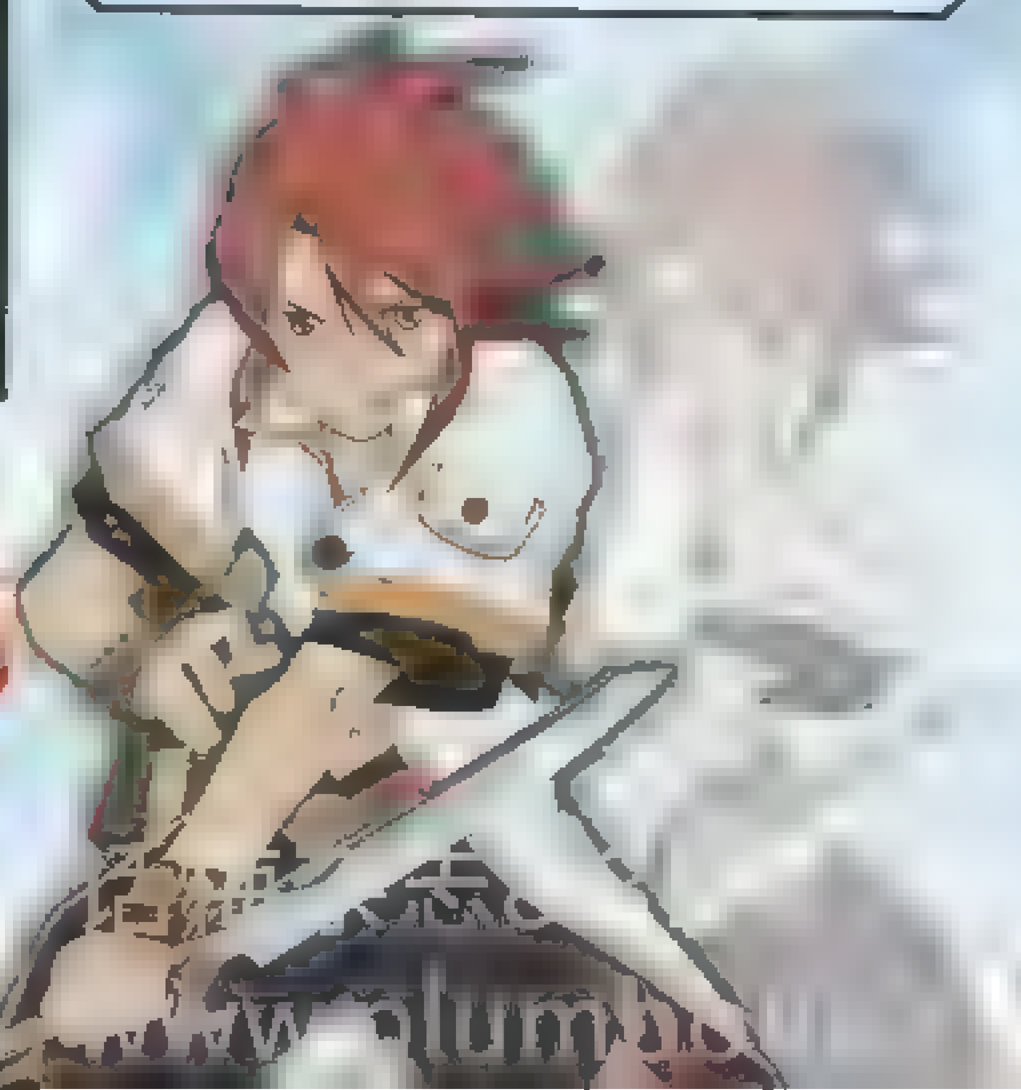
| | |
|---|---|
| | 术技禁止こ腕试し |
| 玩家使用的角色 | ティア |
| 可用技能 | 无 |
| 对手 | オレ ト リオン ロイト |
| 规则 | 点数制 |

ティア的近战能力不强，一旦被包围了瞬间就会倒下。不过由于本战中四人分别属于四个势力，开局后建议先躲到一旁看几个对手互打，等有人HP快耗尽时再去捞个便宜就行了。

**2**

| | |
|---|---|
| | ス ハ 瀕死 トル |
| 玩家使用的角色 | オン |
| 可用技能 | × 魔神剑 |
| | ↑+× 月闪光 |
| | ↓+× 魔法（由于咏唱时间过长在本战中毫无作用） |
| | ← ++× 崩龙斩光剑 |
| 对手 | ユ ロイト ル ク |
| 规则 | 生命点数制 |

一上来所有人的HP就只剩下1，在这里推荐使用崩龙斩光剑 或是跑得远远的使用魔神剑。



| 3 | 移し移され爆弾鬼ごっこ! |
|---|---|
| 玩家使用的角色 | コレット |
| 可用技能 | ×：レイシレーゼ |
| | ↑+× パラライボール |
| | ↓+× スターダストクロス |
| | ← →+× ピコレイン |
| 队友 | ロイド カイル |
| 对手 | ルーク |
| 规则 | 炸弹恐慌 |

战斗开始后主动冲上去承受攻击，让炸弹转移到自己身上，接着等时间快要耗尽时冲到ルーク那使用ピコレイン，很轻松就能达成目标。

| 4 | 紧急开催！果冻争夺战！ |
|---|---|
| [illegible] | カイル |
| [illegible] | × 苍破刃 |
| | ↑+× 散叶枯叶 |
| | ↓+× 闪光翔坠 |
| | ← →+× デルタレイ |
| 队友 | コレット |
| 对手 | ティア、ファラ |
| 规则 | 果冻争夺战 |

要争夺的果冻基本都会从战场正中央的上空落下，平时站在中央等待即可。由于玩家操纵的カイル装备的几个技能都不容易让对手倒地，因此一旦果冻被抢走就很难抢回，关键时候可以利用OVL让对手倒地夺回果冻。

| 5 | お守りってのも悪くない! |
|---|---|
| 玩家使用的角色 | エリ |
| 可用技能 | ×：苍破牙王击 |
| | ↑+×：爆碎阵 |
| | ↓+× 瞬烈袭 |
| | ← →+× 断空牙 |
| 队友 | ファラ |
| 对手 | リオン |
| 规则 | 点数制 |

与前面的任务相比要简单很多，我方的两名成员实力都非常强，一起围攻敌人即可。

| 6 | 破坏神を击破せよ! |
|---|---|
| 玩家使用的角色 | ルーク |
| 可用技能 | × 瞬迅剑 |
| | ↑+×：秦爪雷斩 |
| | ↓+× 烈穿双击破 |
| | ← →+× 闪光坠 刃牙 |
| 队友 | ティア アニス |
| 对手 | アッシュ |
| 规则 | 生命点数制 |

虽然三对一看上去我方比较有利，不过アッシュ的攻击力实在是高得可怕，一旦看到他发动OVL一定要立刻下令让大家逃走，不然那一刀600的伤害很容易将我方秒杀。アッシュ的防御能力也很高，要多利用秘奥义削减他的HP。

**7**

| | 钢铁の錠！打ち砕け堅　守り！ |
|---|---|
| 玩家使用的角色 | ファラ |
| 可用技能 | ×　三散华 |
| | ↑+×　连牙弹 |
| | ↓+×：飞燕连天脚 |
| | ←　→+×　狮子战吼 |
| 队友 | ウイル　エ |
| 对手 | スタン |
| 规则 | 点数制 |

スタン的防御耐久和防御力都相当高，普通攻击打中他也只有两三点HP的伤害。狮子战吼对スタン有奇效也是ファラ本战中惟一能直接无视其防御的招，推荐多用。当スタン发动OVL的时候让所有队员逃走　被其秘奥义击中一次我方的人也就差不多了。

**8**

| | 魔术の祭典！响け咏唱の宴 |
|---|---|
| 玩家使用的角色 | リタ |
| 可用技能 | ×　デカルト |
| | ↑+×　グランドダッシャー |
| | ↓+×　イラプション |
| | ←　→+×　アイヴィーラッシュ |
| 对手 | ヘロルト　フィリア　マオ |
| 规则 | 生命点数制 |

三名对手都是法系职业　可一个二个攻击力都可怕得逆天，冲上去打近身战绝非明智之举。战斗开始后还是建议像第一件任务那样躲到一旁，让几个敌人互相残杀，等对方只剩最后一点生命点数的时候用发动速度较快的アイヴィーラッシュ结束战斗。战斗中躲在一旁时如果没有人来攻击自己的话　也可以趁机咏唱グランドダッシャー　这个魔法虽然咏唱时间很长，但一旦成功发动可以一下子秒杀对手。

**9**

| | 续·紧急开催　果冻争夺战！ |
|---|---|
| 玩家使用的角色 | セネル |
| 可用技能 | ×　魔神拳 |
| | ↑+×：神龙击 |
| | ↓+×　轨舞崩牙弹 |
| | ←　→+×　飞连幻龙拳 |
| 对手 | カイウス |
| 规则 | 果冻争夺战 |

虽然敌人只有一名，不过其实力远远高于我方，要尽可能避免与其战斗。果冻依旧是出现在战场中央　回收之后就到处跑动远离对手吧　如果果冻不小心被抢走，可以利用“飞连幻龙拳”这种能放倒对手的招来夺回果冻。

| 10 | 瞬杀 20秒で决めろ！ |
| --- | --- |
| 玩家使用的角色 | ルカ |
| 可用技能 | × 裂空斩 |
| | ↑+× 烈风月华冲 |
| | ↓+× スパイラルフレア |
| | ← →+× 火炎裂空 |
| 队友 | イ ア アンセア |
| 对手 | ンメイト |
| 规则 | 生命点数制 |

**要点提示** 对手只有一个且实力一般 不过战斗时间只有短短的20秒，战斗开始后和同伴全力围攻吧。

| 11 | 回复の恐怖 恋、魔降临 |
| --- | --- |
| 玩家使用的角色 | クラトス |
| 可用技能 | ×：闪空裂破 |
| | ↑+× 红莲剑 |
| | ↓+× サンダーブレード |
| | ← ++× 风雷神剑 |
| 对手 | クレス、ミント、ミント |
| 规则 | 生命点数制 |

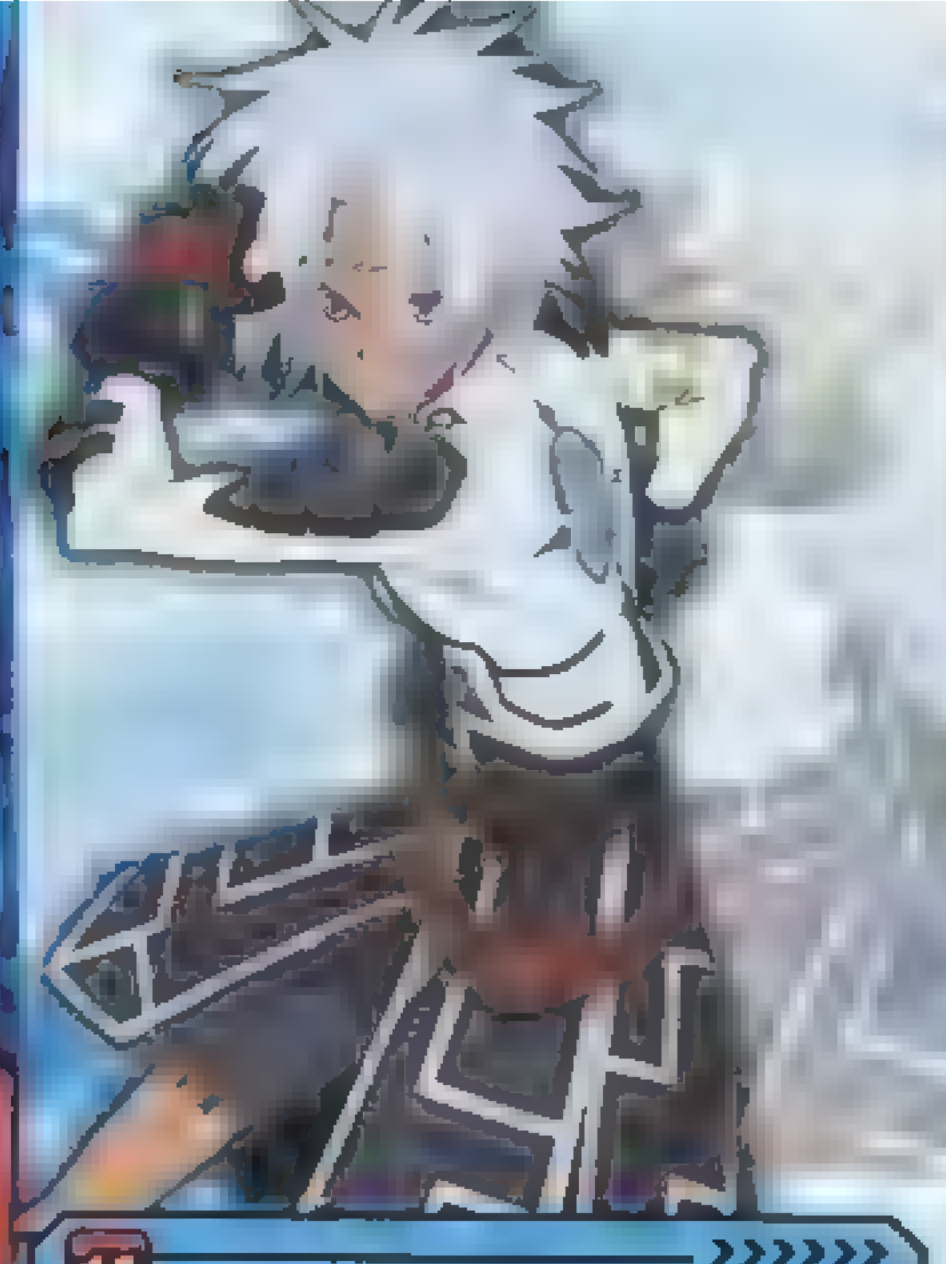
**要点提示** 此任务的难度可谓相当高，一个HP不低的クレス带上两位超级治愈系的ミント，而我方却只有一人奋战。一开始建议不要管后方的ミント而是全力攻击クレス，因为只要クレスHP减少两位ミント就会专心放魔法为其回复，我方就不用担心她们的攻击魔法了。通过攻击将OVL槽蓄满发动秘奥义基本就可以直接将クレス消灭，接着同样用秘奥义对付剩下两人即可。

| 12 | 最强の术士の名の下に！ |
| --- | --- |
| 玩家使用的角色 | ジェイド |
| 可用技能 | ×：フォトン |
| | ↑+× 天雷枪 |
| | ↓+×：メテオスウォ ム |
| | ←/→+×：坠牙爆炎枪 |
| 对手 | アニス、ナナリー |
| 规则 | 生命点数制 |

**要点提示** 比较简单的任务，先用天雷枪等技能将OVL槽蓄满 接着直接咏唱メテオスォーム发动秘奥义就能结束战斗。

| 13 | 续・魔术の祭典！极めし者！ |
| --- | --- |
| 玩家使用的角色 | ハロルド |
| 可用技能 | × 雷牙冲 |
| | ↑+× キュア |
| | ↓+× ディハインセイバー |
| | ← ++× ブラ ディクロス |
| 对手 | フィリア、マオ、ア チェ |
| 规则 | 生命点数制 |

**要点提示** 参战的四位角色全是魔法型。ハロルト的キュア魔法让本次战斗轻松不少 对手除了秘奥义基本没有魔法可以秒杀我方 注意回复的同时收集道具积累OVL槽 接着找机会咏唱ディバインセイバー发动秘奥义就能直接秒杀敌人。



| 14 | 续・破坏神！新たな君临者！ |
| --- | --- |
| 玩家使用的角色 | シング |
| 可用技能 | ×、翔墨刃 |
| | ↑+× 思刃金刚波 |
| | ↓+× 兽哮雷波 |
| | ←/→+×：飞燕翔檗 |
| 队友 | コハク |
| 对手 | リタ シュディイス |
| 规则 | 生命点数制 |

对手的攻击力是我方的数倍，硬拼的话我方吃亏。另外一定要随时留意リタ，千万不能让她发动魔法。本战属于谁先发动秘奥义谁就胜利，战斗一开始尽量逃跑，逃跑的同时收集道具将OVL槽蓄满，接着通过"兽哮雷波"发动秘奥义，秘奥义基本可以直接秒杀一名对手。

| 15 | 钢の肉体を打ち崩せ！ |
| --- | --- |
| 玩家使用的角色 | プレセア |
| 可用技能 | × [illegible] |
| | ↑+× 双旋连斧 |
| | ↓+× 狮吼灭龙闪 |
| | ← ++× 翔月双闪 |
| 对手 | ユージーン |
| 规则 | 生命点数制 |

除了"狮吼灭龙闪"和秘奥义以外其他招对对手基本没用，看准时机跑到其身后使用狮吼灭龙闪，如此反复即可。

| 16 | ヴァントチャンヒオン |
| --- | --- |
| 玩家使用的角色 | コングマン |
| 可用技能 | ×：グレイトアッパー |
| | ↑+×：マッスルヒート |
| | ↓+×：ヘルズハリケーン |
| | ← ++× イカスヒップ |
| 对手 | ハロルト リタ アーチェ |
| 规则 | 生命点数制 |

这场战斗惟一要注意的是绝不可让对方发动魔法，只要看到有敌人开始咏唱要想尽一切办法阻止，其他就没有什么特别要说的了。

| 17 | 非グルーヴィアーチェ！ |
| --- | --- |
| 玩家使用的角色 | チェスター |
| 可用技能 | ×：冲破 |
| | ↑+× 震天 |
| | ↓+× 疾风 |
| | ← →+× 鹫羽 |
| 对手 | アーチェ |
| 规则 | 生命点数制 |

由于对手会在天上飞，因此要利用普通攻击捉她比较困难，可以多利用"鹫羽"。

## 18

| | |
|---|---|
| | 元气すぎるのも困りもの! |
| 玩家使用的角色 | ユージーン |
| 可用技能 | × 裂驱枪 |
| | ↑+× 灭杀旋风牙 |
| | ↓+× 裂走天翔击 |
| | ← →+× 瞬杀迅枪冲 |
| 队友 | マオ カイウス |
| 对手 | リヒター |
| 规则 | 点数制 |

尽可能地牵制住敌人，让マオ顺利使用魔法，这样灭敌效率会比较高。看到对手冲向同伴时别忘了把作战方式改为逃跑。

## 19

| | |
|---|---|
| | ダオスパーティー! |
| 玩家使用的角色 | クレス |
| 可用技能 | × 魔神剑 |
| | ↑+× 袭爪雷斩 |
| | ↓+× 空间翔转移 |
| | ← →+× 凤凰天翔脚 |
| 对手 | ダオス ダオス2 ダオス3 |
| 规则 | 生命点数制 |

完全是考验玩家逃跑能力的一战，可以多利用"凤凰天翔脚"逃生，同时收集道具蓄满OVL发动秘奥义。秘奥义放完后继续跑，毕竟对方的攻击对我方而言威胁太大，本战也很考验玩家的耐心。

## 20

| | |
|---|---|
| | アイテムなんか拾ってんじゃねぇぇぇぇぇ! |
| 玩家使用的角色 | スタン |
| 可用技能 | × 虎牙破斩 |
| | ↑+× 魔王炎击波 |
| | ↓+× フィアフルフレア |
| | ← →+× 热波旋风阵 |
| 对手 | バルバトス |
| 规则 | 生命点数制 |

敌人只有一名，所以比起上一件任务要轻松一点。惟一要注意的就是バルバトス的OVL状态持续时间很长，这种状态下我方被打到即使不吃秘奥义也是相当疼，看到他发动后就老老实实地逃吧。

# 全人物出现方法

| | | |
|---|---|---|
| 《幻想传说》 | クレス | 完成故事模式中的ロイド&コレット篇 |
| | ミント | 完成故事模式中的ダオス篇 |
| | チェスタ | 完成所有与アーチェ和チェスター相关的支线剧情 |
| | アーチェ | 完成所有与アーチェ和チェスター相关的支线剧情 |
| | ダオス | 完成除"ダオス篇"以外的所有路线 |
| 《宿命传说》 | スタン | 完成故事模式中的リオン&カイル篇 |
| | リオン | 初期 |
| | フィリア | 完成所有与フィリア和コングマン相关的支线剧情 |
| | コングマン | 完成所有与フィリア和コングマン相关的支线剧情 |
| 《永恆传说》 | ファラ | 初期 |
| 《宿命传说2》 | カイル | 初期 |
| | ナナリー | 完成所有与ハロルド和ナナリー相关的支线剧情 |
| | ハロルド | 完成所有与ハロルド和ナナリー相关的支线剧情 |
| | バルバトス | 完成故事模式中的ダオス篇 |
| 《仙乐传说》 | ロイド | 初期 |
| | コレット | 初期 |
| | クラトス | 完成故事模式中的ロイド&コレット篇 |
| | プレセア | 完成所有与プレセア相关的支线剧情 |
| 《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》 | リヒター | 完成所有与リヒター相关的支线剧情 |

| | | |
|---|---|---|
| 《重生传说》 | マオ | 完成故事模式中的ユーリ＆ファラ篇 |
| | ユージ ン | 完成特殊战斗模式中的20件任务 |
| 《神话传说》 | セネル | 完成所有与セネル相关的支线剧情 |
| 《深渊传说》 | ルーク | 初期 |
| | ティア | 初期 |
| | ジェイド | 完成故事模式中的ルーク＆ティア篇 |
| | アニス | 完成故事模式中的ルーク＆ティア篇 |
| | ア シュ | 完成所有与アッシュ相关的支线剧情 |
| 《风雨传说》 | カイウス | 完成故事模式中的ユ ＆ファラ篇 |
| 《无限传说》 | ルカ | 完成所有与ルカ和イリア相关的支线剧情 |
| | イリア | 完成所有与ルカ和イリア相关的支线剧情 |
| 《薄暮传说》 | ユーリ | 初期 |
| | リタ | 完成所有与リタ和エステル相关的支线剧情 |
| | エステル | 完成所有与 タ和エステル相关的支线剧情 |
| 《心灵传说》 | シング | 完成所有与シング和コハク相关的支线剧情 |
| | コハク | 完成所有与シング和コハク相关的支线剧情 |

## SP技能

除了通过GP提升能力、装备强力武具以外，在商店内购买的SP技能（スキル）也是强化角色的主要手段之一。当一名角色的GP积累到一定程度后，商店内便会出现可供其使用的SP技能，买回来的SP技能并不会立即生效，而是要消耗与技能对应量的SP才能让其发挥效果。随着GP的不断提升角色的SP最大值也会增加，这样就能发动更多的技能。与GP一样，SP也是可以随时重新进行分配的。

**共用技能**

| | | |
|---|---|---|
| バイタ ティ | HP最大值提升10% | 5 |
| バイタリティ2 | HP最大值提升30% | 15 |
| バイタリティ3 | HP最大值提升50% | 40 |
| ヨ ル | HP为0时有5%的几率复活，复活时HP为最大值的10% | 20 |
| KOヒール | 打倒对手后回复HP | 15 |
| P・KOヒール | 同伴倒下后回复HP | 15 |
| スピリッツ | TP最大值提升10% | 5 |
| スピリッツ2 | TP最大值提升30% | 15 |
| スピリッツ3 | TP最大值提升50% | 40 |
| TPリジェネ | TP回复力提升10% | 5 |
| TPリジェネ2 | TP回复力提升20% | 10 |
| TPリジェネ3 | TP回复力提升30% | 20 |
| TP カバ | 普通攻击击中对手时回复的TP量+1 | 10 |
| TP カバー2 | 普通攻击击中对手时回复的TP量+2 | 20 |
| TP カ ー3 | 普通攻击击中对手时回复的TP量+3 | 30 |
| TP ス | 遭到攻击时回复的TP量+1 | 5 |
| TPリ ス2 | 遭到攻击时回复的TP量+2 | 0 |
| TP ス3 | 遭到攻击时回复的TP量+3 | 15 |
| イテ ョ | 进行攻击时OVL槽的增加量提升25% | 50 |
| ター | OVL状态持续时间提升10% | 10 |
| タ-2 | OVL状态持续时间提升25% | 30 |
| ストレ ゲス | 物理攻击力提升5% | 5 |
| ストレ ゲス2 | 物理攻击力提升10% | 0 |
| ストレ ゲス3 | 物理攻击力提升15% | 20 |
| P・KOブースト | 当同伴倒下后，角色在十秒内物理、魔法攻击力提升30% | 15 |
| ストレ ゲスG | 当HP低于最大HP的30%时，物理、魔法攻击力提升10% | 20 |
| ディフェ ト | 物理防御力提升10% | [illegible] |
| ディフェ ト2 | 物理防御力提升20% | 10 |

| | | |
|---|---|---|
| ディフェンド3 | 物理防御力提升30% | 20 |
| レジスト | 魔法防御力提升10% | 5 |
| レジスト2 | 魔法防御力提升20% | 10 |
| レジスト3 | 魔法防御力提升30% | 20 |
| ディフェンドG | 当HP低于最大HP的30%时，物理、魔法防御力提升10% | 20 |
| ディフェンドG2 | 当HP低于最大HP的30%时，物理、魔法防御力提升15% | 40 |
| P・KOディフェンド | 当同伴倒下后，角色在十秒内物理、魔法防御力提升30% | 20 |
| P・KOアーマー | 当同伴倒下后，15秒内即使遭到攻击也不会出现硬直 | 50 |
| スーパーアーマー | 对手的第一下攻击不会让我方出现硬直 | 150 |
| ダッシュ | 敏捷提升10% | 10 |
| ダッシュ2 | 敏捷提升20% | 15 |
| エリアルジャンプ | 跳跃次数增加1，可以和エリアルジャンプ2、エリアルジャンプ3组合 | 15 |
| エリアルジャンプ2 | 跳跃次数增加1，可以和エリアルジャンプ、エリアルジャンプ3组合 | 20 |
| エリアルジャンプ3 | 跳跃次数增加1，可以和エリアルジャンプ、エリアルジャンプ2组合 | 25 |
| ロングジャンプ | 跳跃的移动性能增加一点 | 5 |
| ロングジャンプ2 | 跳跃的移动性能增加 | 10 |
| ハイジャンプ | 跳跃的高度增加一点 | 5 |
| ハイジャンプ2 | 跳跃的高度增加 | 10 |
| エリアルエスケープ | 起跳时角色处于无敌状态，途中进行攻击，使用特技的话无敌状态就会解除 | 15 |
| ステップアップ | 临界防御所减少的伤害再减少50% | 5 |
| クイックステップ | 临界防御的移动距离增加 | 5 |
| ステップキャンセル | 临界防御结束时可以用其他动作取消硬直 | 20 |
| スウェイステップ | 临界防御减少伤害的时间变成无敌时间 | 15 |
| Bステップロング | 急退的距离增加 | 5 |
| エスケープ | 急退的无敌时间增加 | 5 |
| マジカル | 魔法攻击力提升5% | 5 |
| マジカル2 | 魔法攻击力提升10% | 10 |
| マジカル3 | 魔法攻击力提升15% | 15 |
| スピードスペル | 咏唱速度提升10% | 10 |
| スピードスペル2 | 咏唱速度提升20% | 30 |
| スペルキープ | 魔法咏唱被中断后，若再发动相同的魔法，咏唱会从中断的地方继续进行 | 35 |
| スペルチャージ | 下级魔法的咏唱结束时按紧×键会进入发动待机状态，角色此时还可以自由移动 | 20 |
| スペルディフェンド | 咏唱时物理、魔法防御力提升50% | 45 |
| ブレイクサプレス | 防御耐久值提升25% | 10 |
| ブレイクサプレス2 | 防御耐久值提升50% | 15 |
| シールドリカバー | 防御耐久值的回复速度提升25% | 10 |
| シールドリカバー2 | 防御耐久值的回复速度提升50% | 15 |
| クリティカルブレイク | 普通攻击、特技、秘技、奥义的破防能力提高25% | 10 |
| クリティカルブレイク2 | 普通攻击、特技、秘技、奥义的破防能力提高50% | 15 |
| エリアルガード | 可在空中进行防御 | 15 |
| ジャストディフェンス | 在敌人进攻的瞬间进行防御并成功的话，TP回复100且受到的伤害减少至十分之一 | 15 |
| ガードインパクト | 在敌人进攻的瞬间进行防御并成功的话，可把敌人弹飞 | 15 |
| ジャンプキャンセル | 可用跳跃取消普通攻击的硬直，会消耗TP | 10 |
| Cガードキャンセル | 可用临界防御取消普通攻击的硬直，会消耗TP | 10 |
| Aジャンプキャンセル | 可用跳跃取消空中普通攻击的硬直，会消耗TP | 10 |
| キャンセラー | 每套连续技中只可使用一次，可用特技取消特技的硬直 | 30 |
| キャンセラー2 | 每套连续技中只可使用一次，可用特技取消奥义的硬直 | 30 |
| キャンセラー3 | 每套连续技中只可使用一次，可用奥义取消奥义的硬直 | 50 |
| Bステップキャンセル | 可用急退取消特技的硬直，会消耗TP | 30 |
| マジックキャンセル | 可用魔法咏唱取消特技的硬直 | 30 |
| マジックキャンセル2 | 可用魔法咏唱取消奥义的硬直 | 30 |
| コンボプラス | 普通攻击的连续攻击次数+1，可与コンボプラス2、コンボプラス3组合 | 15 |
| コンボプラス2 | 普通攻击的连续攻击次数+1，可与コンボプラス、コンボプラス3组合 | 15 |
| コンボプラス3 | 普通攻击的连续攻击次数+1，可与コンボプラス、コンボプラス2组合 | 15 |
| リミッツキャンセル | 可用OVL取消普通攻击、特技、秘技、奥义的硬直 | 50 |

不错的手感加上丰富的技能、陷阱以及五花八门的道具，本作的战斗打起来本应非常爽快，如果不是那些CPU喜欢不停地到处乱跑，逼着玩家和他们玩猫捉老鼠的话……想要真正感受到本作对战的乐趣，建议玩家还是多和朋友联机吧。本作的剧情模式相当厚道，互动部分全语音，另外还有丰富有趣的支线剧情。游戏的整体素质不错，是掌机的一个好unit。

在From Software的冷饭攻势下，这部2002年的作品也终于被搬上了PSP平台，虽然新要素不多，但游戏本身各方面的素质是勿庸置疑的，如果你没玩过PS2版，又想体验系列硬派动作游戏的魅力，那用本作来上手是再好不过了。

# 系统

## 战斗操作

| | |
|---|---|
| 移动 | |
| 摇杆↑ | 前进 |
| 摇杆↓ | 后退 |
| 摇杆→ | 右旋转 |
| 摇杆← | 左旋转 |
| L | 左平行移动 |
| R | 右平行移动 |
| × | 跳跃 |
| [illegible] | 冲刺 |

## 攻击

| | |
|---|---|
| □ | 武器发射 |
| 方向键↑ | 武器切换 按右手武器→左肩武器→右肩武器→内部武器的顺序切换 |
| 方向键↓ | 使用左手武器/刀剑/[illegible] |
| 方向键← | [illegible] |
| 方向键→ | 使用扩展部件 |

## 视角

| | |
|---|---|
| △ | 视角上移 |
| ○ | 视角下移 |
| △+○ | 视角回中 |

## 武装解除

| | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| L+R+△+○+方向键↓ | 解除左手武器 |

## 画面解说

**①AP** 机体的耐久值，当降为0时机体就会损坏。

**②系统异常提示** 由各种原因引起的机体系统异常，恢复的方法也各有不同。下面是所有的系统异常提示的效果。

CHARGING：能量用完时的提示，一定时间内不能使用能量系武器和推进器。

FCS ERROR：不能锁定。

DANGER HEAT：机体的温度接近危险温度时的提示。

OUTPUT DOWN：机体由危险温度降为正常温度时的AP减少。

RADAR ERROR：雷达不能显示敌机。

SHORTAGE EN：由于发动机出力不足而导致的能量恢复速度低下。

OVER WEIGHT：部件总重量超过腿部最大负荷重量时导致的移动速度低下。

A OVER WEIGHT：手部部件总重量超过身体最大负荷重量时导致的武器命中率低下。

OPTIMIZING：系统异常恢复中的提示。

**③能量槽** 能量系武器和使用推进器都要消耗能量槽，不使用时会自动恢复。

**④锁定范围** 武器的攻击范围，根据使用的武器和FCS不同，框的大小也会有所不同。

**⑤准心** 当目标位于锁定范围时，准心会自动捕捉目标，当变为红色时就表示已锁定目标。

**⑥装填槽** 武器的装填时间，长短根据武器而异。

**⑦雷达** 表示战场情况的雷达，红色三角代表敌机，绿色代表友军，黄色和红色的线表示地图的边界。

**⑧装备** 表示机体装备的武器和弹药。使用中的武器用绿色表示，待选武器用橙色表示，弹药用完的武器则为红色。

**⑨信息** 机体各种状况的提示信息，具体有以下几种。

HIT：武器命中目标。

DAMAGE：机体遭受到攻击。

ARMOR LOW：AP不多时的提示。

DESTROY：机体被破坏。

GUARD：使用盾牌挡下敌人攻击。

## 机体组装

机体组装是系列的重要系统。基本上机体的好坏都由这个系统决定。组成一架AC（机体）的基本部件有14个。每个部件对AC的能力影响都不同，下面列出所有部件的作用，方便大家在组装机体时参考。

**头部（HEAD）**：影响AC的雷达功能，包括可以表示的敌机种类、索敌的范围和有无地图功能等，另外系统异常的修复能力也是由头部决定。

**躯干（CORE）**：分为OB和EO两种，OB即为可以使用高速冲刺的躯干，而EO则为可以使用浮游炮的躯干。躯干影响AC的导弹迎击能力和手部部件的承载量，如果是OB型的躯干，则还有使用高速冲刺的出力和消费能量等参数，如果是EO型躯干，则还有浮游炮攻击力、弹数和射程等参数。

**手部（ARMS）**：分为普通和武装两种，普通是指可以使用手部武器装备的手臂，而武装则是武器和手臂的一体型，不能使用手部装备。普通手部对AC使用武器时的后座力、左手武器的能量出力值和光剑武器的追尾能力有影响。

**腿部（LEGS）**：分为两足、逆关节、四足、坦克和浮游五种类型，这决定了AC的移动方式和个别武器的使用。腿部主要对AC的移动速度、跳跃能力和旋回能力产生影响。

**推进器（BOOSTER）**：推进器只有OB型的躯干才能使用，主要影响AC使用推进器冲刺时的速度和能量消耗。

**武器制御系统（FCS）**：影响武器的锁定距离、范围、锁定所需时间和精度等。

**发动机（GENERATOR）**：决定能量槽的长短和使用发动机时的发热量。

**冷却机（RADIATOR）**：影响AC的冷却效率。

**内部部件（INSIDE）**：通常是指AC肩部内置的辅助武装，有直接攻击型和敌兵器扰乱型等。

**[illegible]（EXTENTION）**：肩部外侧的扩展部件，有帮助冲刺的辅助推进器和导弹迎击装置等。

**肩部装备（BACK RNIT）**：肩部通常安装导弹和火箭等重武器，也可装备雷达和追加弹仓等辅助装备。射击武器分为实弹和能量两种，实弹的使用需要支付金钱（在结算画面清算），而能量武器则消耗能量槽。

**右手装备（ARM UNIT R）**：右手通常装备步枪和机枪等主射击武器，也可使用右手专用的光剑类武器。

**左手装备（ARM UNIT L）**：左手通常装备光枪和盾牌，也可使用左手专用的射击武器。

**强化部件（OPTIONAL PARTS）**：可以提升AC能力的强化部件，不同的躯干可装备的强化部件数量是不同的。

# 任务攻略

## 序章战

作战目的　敌机全灭　　敌方配置　MT

[illegible]序章战没有报酬，也不会扣算机体和武器[illegible]用，所以完全不用顾虑支出放心打。敌机都是清一色的MT，[illegible]数量也很有限，[illegible]接近使用光剑可更事半[illegible]。另外[illegible]以帮助[illegible]导弹[illegible]。如能在45秒内把初期敌机全灭，就会出现敌方增援[illegible]

## 采掘场制压

作战目的　敌机全灭　敌方配置　地上タトイカ、逆關战斗メカ

[illegible]这关的难度比前面关卡高不少，主要是敌人数量增加，并且敌方机体的能力也有所提升。战场一共分为3个区域，分别用闸门隔开，每个区域都有非常多的障碍物，对冲刺有[illegible]影响，最好是多利用障碍物作为掩护来攻击。还有注意除了障碍物外，战场里还有不少[illegible]，如果失手破坏了会被扣[illegible]的报酬，[illegible]减少。

## アリーナ防卫

战斗场地：第2都市区　报酬：[illegible]

作战目的：敌机全灭　敌方配置：战斗用MT、战斗メカ

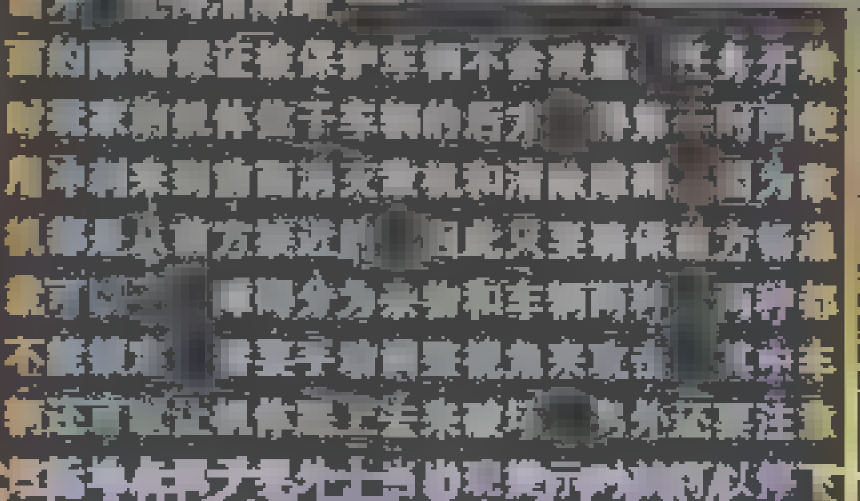
[illegible]战场是一个圆形的场地，敌机分别会从4个入口涌进来，很容易就会被围攻，建议先将[illegible]车型敌人[illegible]，而[illegible]是因为行动比较慢[illegible]慢慢和它周旋。另外这关报酬是根据击破敌机的数量来支付，[illegible]敌机一架为1000，[illegible]车型一架为500，还有为了节省修理开支，战斗中建议尽量使用机枪和光剑。

## 输送车辆护卫

战斗场地：第2都市区　报酬：[illegible]

作战目的　保护输送车辆到达指定地点　敌方配置　MT　自律型メカ

[illegible]这关要保护的车辆被安放了炸[illegible]，[illegible]速度降到[illegible]个程度就会爆[illegible]，所以除了要保护车辆不受敌机攻击外，[illegible]得清除[illegible]面的障碍保证被保护车辆不会减速。任务开始时要求将机体放于车辆的后方，[illegible]时间使用冲刺来到前面消灭敌机和清除障碍。[illegible]因为敌机都是从前方靠近的，因此只要确保前方畅通就可以[illegible]。障碍分为杂物和车辆两种，[illegible]都不能被[illegible]，需要手动调整视角来攻击。[illegible]车辆还需要让机体走上去来破坏。另外还要注意[illegible]



## 工厂占据者排除

战斗场地：第2都市区　报酬：[illegible]

作战目的　敌机全灭　　敌方配置　作业用MT、作业机械

[illegible]非常简单的一关，敌机都是[illegible]作业用机[illegible]，行动缓慢，攻击频率也不高，基本上锁定[illegible]就可以轻易摧毁它们的攻击。如[illegible]节省开支，可以直接攻击[illegible]冲刺[illegible]光剑[illegible]。

## 桥上占据者排除

战斗地域：产业区　报酬：[illegible]

作战目的　敌机全灭　敌方配置　作业用MT　ノーマル　部队

这关方面没太大的难点，都是一些工业机器人，注意多用建攻击以减少维修开支就可以。这关惟一的难点在地形上，在消灭了最后一批敌机后，需要飞跃一处断桥，如果掉落桥底的话会导致任务失败，因此在此之前最好等能量槽填满，还有跳跃中最好确认下方有没有敌人了再松开[illegible]。

## レイヴン试验妨害阻止

战斗地域：第2都市区　报酬：[illegible]

作战目的：击坠轰炸机　[illegible]

这关可以说是难度最大的一关，开始时得先对付敌人的先头部队，其中直升机的移动速度非常快，经常还没锁定就会飞到雷达范围外，只能通过雷达来确定它们的位置。这关的主要目的是击坠敌方的轰炸机，轰炸机会在战斗开始后不久出现，它会慢慢从地图的一端飞向另一端，我们必须在它到达另一端前将其击坠，否则任务就会失败。所以建议在轰炸机将要出现的提示发出后，让机体在它出现的位置附近待机，等它一出现，就可换成导弹类武器集中火力攻击。

## 工厂占据者再排除

战斗地域：第2都市区　报酬：[illegible]

作战目的　解除定时装置&敌机全灭　敌方配置　作业用MT　逆关节MT

这关是工厂占据者排除的延续，地形上没有太大的变化，并且除了要全灭敌机外，还需要解除4个毒气罐的定时装置，毒气罐一共有4个，其中2个分布在工厂的路上，另外2个在大[illegible]，关卡开始后毒气罐的定时装置就会启动，要求玩家在3分钟内将它们全部解除。不过中途有不少敌人出来阻挠，为了争取时间，建议只清除部分在主路线上的敌机。毒气罐的解除方法为接近后按方向键[illegible]进行调查，解除完所有的定时装置后，接着只要全灭敌人就能过关。

## 侵入者来击

战斗地域：第1都市区　报酬：[illegible]

作战目的　敌机全灭　敌方配置　隐形MT

停车场内的战斗，空间比较狭窄，再加上有不少的障碍物存在，使得瞄准难上加难，建议进行任务前装上能缩短瞄准时间的强化部件。战斗开始时机体位于停车场的通道内，需要移动到通道的尽头打开门才能进入战场，接下来的几段也是这样。在最后一段会遇到一批非常强力的敌人，不过这时友军也会赶到，如果觉得比较吃力的话，可以完全交给友军对付，自己只要专心回避就可以了，这样还可以节约一笔弹药开支。

## 工作部队救出

战斗地域：产业区　报酬：[illegible]

作战目的　保护救出对象到达指定地点　敌方配置　逆关节MT　浮游型[illegible]

这关的内容为救出被敌人围困的工作部队，任务分为两个阶段，第一个阶段得先和工作部队会合，他们在通道的最尽头，路上没有太多的敌机，消灭完毕后可用高速冲刺赶路。打开通道尽头的大门后就会进入第二阶段，这时工作部队会开始脱出，因为脱出途中还会有敌方的增援出现，所以在消灭完身边的敌人后，得用高速冲刺赶到工作部队身边，保护他们到达指定地点。

## モノレール防卫

战斗地域：第1都市区　报酬：[illegible]

作战目的　保护指定目标　敌方配置　重装型MT

这关的任务为保护因为故障停在站台间的列车，战斗开始时战场里是没有敌机的，直至列车发出信号后，敌机才会从地图两端开始进攻，敌机的种类都是重装MT，特点是攻击力强、耐久力低，出战前最好装上射程好的FCS等部件，便于在远距离就能攻击，提高杀敌效率。敌人一共有三波，从第二波开始会两端同时出现，遇到这种情况时我们最好是先消灭一边再进行攻击，以免遭到夹击。

装甲核心3 携带版

## 逃亡者追击

战斗场地：[illegible] 报酬：[illegible]

作战目的：击坠目标 敌方配置：飞行型MT，逆脚战斗MT

[illegible]关卡开始前最好能把推进器[illegible]，这样这关就会轻松不少。关卡开始后目标会在高速公路上一路狂奔，我们要做的就是追上它并将其击毁，因为只要击毁目标就能过关。所以为了节省弹药沿途的杂兵可以无视。击毁第一个目标后第二个目标也会在不远的地方出现，按照击毁第一个的方法如法炮制就可以了。

## 封锁地区侵入者排除

战斗场地：[illegible] 报酬：[illegible]

作战目的：敌机全灭 敌方配置：[illegible]部队

[illegible]开始的敌人都是一些杂兵，基本没什么难度，注意命中率以节省弹药，因为全灭初期敌人后本关最难缠的AC才会出现。和AC一起出现的还有一些杂兵，建议先清除掉它们，这样和敌方AC一对一起来才有胜算。如果实在打不过，这里介绍一个比较[illegible]的打法，就是装备好可以连发的导弹躲藏在道路的拐角里，先隔着建筑物对敌方AC进行锁定，当它[illegible]从拐角里出现就发射导弹，重复几次就能轻松将它击破。

## 脱走部队护卫

战斗场地：产业区 报酬：[illegible]

作战目的：保护指定目标脱出 敌方配置：不明

[illegible]这关的敌机非常多，为了避免因弹药消耗太大导致入不敷出，最好把武器换为能量系。保护的对象在关卡开始地点的左上角，它们会向位于地图左下角移动，而敌方则会从右侧不断涌出，所以我们必须在中间充当挡箭牌的角色，毕竟每个保护对象都是很[illegible]。另外如果成功脱出的目标达90%以上，并且玩家的佣兵等级在C级以上，就会出现追加任务，追加的任务内容为迎击敌方部队，虽然也有追加报酬，但是任务最后要对付一架AC，难度不低，所以接与不接还是要自己衡量了。不接的话只要把场上的敌机全灭后并离开地图就可过关，接的话则前往地图上的[illegible]地点。

## 联络桥破坏工作

战斗场地：产业区 报酬：11000c

作战目的：前往指定地点设置炸弹 敌方配置：战斗用MT

[illegible]安装炸弹的任务，如能在不被[illegible]中间追加的敌人则还有追加报酬。安装炸弹的地方一共有[illegible]处，[illegible]各个[illegible]的[illegible]，安装过程中会有敌机出来阻挠，不过它们的攻击频率不高，不需浪费子弹可直接无视。

## 毒物混入阻止

战斗场地：产业区 报酬：[illegible]

作战目的：解除起爆装置 敌方配置：小型战斗[illegible] 战斗直升机

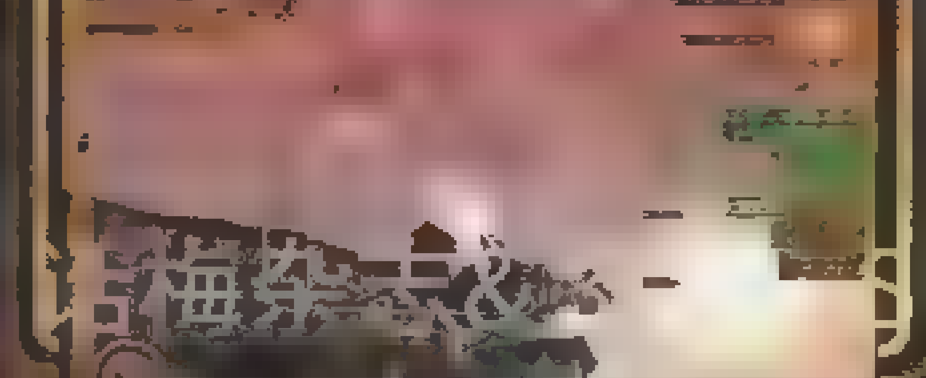
[illegible]这关的目的是解除大坝内的起爆装置，难点在于有几个考验操纵精准度的地方，一不小心就会出界。战斗开始后不用急着解除，可以先把位于大坝底部的部件回收，进入大坝内部一共有4个入口，起爆装置就在位于开始位置左手边算起的第2个入口里，不过目前这个入口是封闭的，得先前往最左和最右两个入口内把开关开启，进入有起爆装置的入口后还需开启一个开关才能打开最后的门，而起爆装置就位于那道门后面的房间的上端。

## 重要物资护卫

战斗场地：[illegible] 报酬：[illegible]

作战目的：一定时间内[illegible]

[illegible]保护目标不被夺走的关卡，因为场地为海上，不能接近要保护对象，只能用射击武器在远距离援护，这里建议给机体配备射程在900以上的武器，并装上[illegible]这个FCS，以保证射程能延伸到保护对象周围的海域。保护对象有两个，左右两边各一艘，战斗中要注意不能让敌人接近保护对象，否则保护对象被敌人带出防卫线的话任务就会失败，因此当通讯员发出提示时就得赶紧确认有没有敌机在保护对象旁。



## ミラージュ部队强袭

战斗场地：[illegible]区　报酬：25000c

作战目的：敌机全灭　敌方配置：重装型MT　机动装甲车

这关的敌机多得令人发指，建议选择携带友军出击，这样难度会稍微下降一点。武器方面最好还是以能量系为主，否则用实弹系的话打下来的弹药开支会比报酬还多。敌机有重装型MT和机动装甲车两种，就命中难度来说当然是前者比较低，因此应先对付重装型MT，最后再和机动装甲车纠缠。子弹和能量的时候就前往这关的补给车处恢复。另外这关的高台可以利用一下，站在高台后面用垂直型导弹攻击可[illegible]这关，不过弹药开支肯定不菲就是了。

## 下水沟调查

战斗场地：产业区　报酬：25000c

作战目的：击破巨型蜘蛛　敌方配置：不明

这次面对的敌人全是生物系的，所以关卡开始前最好给机体装上有生物感应器的头部，这样才能对敌人进行锁定，并且因为敌人的武器都是能量系，最好再给机体装上能减轻能量系伤害的强化部件和肩饰。关卡开始后先往右[illegible]把尽头的开关打开后再原路返回，接着往开始地点的左边通路前进，再打开[illegible]开关后就会遇到这关的BOSS。BOSS是一只巨型蜘蛛，悬挂在天花板上，它平时的攻击手段是瞄准[illegible]，我们接近时则还会用全方位的激光扫射，因此比较好的打法是先展开肩部[illegible]然后在远处用肩部的导弹系武器进行攻击，能量不够时就趁BOSS攻击完的间隙来恢复。

## 训练[illegible]

战斗场地：[illegible]　报酬：[illegible]

作战目的：一定时间内生存　敌方配置：逆[illegible]MT

[illegible]在不能攻击的前提下在规定的时间内躲过MT的攻击并生存下来。MT的武器只有导弹，[illegible]导弹不能像子弹一样[illegible]方向移动，因为导弹会跟踪机体的运动方向，[illegible]往一个方向移动，导弹的方向修正就越大，所以看见导弹快接近时，就要停下往反方向移动。另外如果资金允许，还可以给[illegible]机体装上导弹迎击系统。

## 耐性生物驱除

战斗场地：[illegible]　报酬：[illegible]

作战目的：[illegible]　敌方配置：[illegible]

[illegible]性生物正如其名，对[illegible]攻击都有很高的耐性，如果按正常方法来打，[illegible]把所有弹药用完都完成不了任务。这关的关键是用[illegible]性生物[illegible]，关卡开始后不久[illegible]就会发出提示，[illegible]把[illegible]之后我们只要把几个房间内天花板上的[illegible]打破，使房间的空气变为紫色，这时的耐性生物就会变得非常脆弱，基本上只要一枪就能搞定。

## 中央研究所防卫

战斗场地：特殊实验区　报酬：[illegible]

作战目的：为转移重要物资争取时间　敌方配置：不明

初期的敌人很简单，一直进到最内部的房间就会遇到这关AC，AC的实力非常强，不过不要求击坠，当物资全部转移完后，通讯员就会发出撤退提示，这时只要返回到开始时的地点就能过关。当然，如果对自己的实力有自信的话，也可以尝试挑战敌方的AC，击破它能获得部件的奖励。另外任务完成时友军的机体还生还的话还有追加报酬，每架机体5000c。

## 重要物资移送

战斗场地：[illegible]　报酬：[illegible]

作战目的：[illegible]　敌方配置：不明

[illegible]开始的敌机以重装型MT为主，难度不大，可以先行为运输车辆开路，[illegible]打开大门。敌方AC出现，这次的敌方AC以火箭为主要攻击手段，并且会攻击运输车，我们可以在[illegible]中准机会用光剑直劈[illegible]击破敌方AC后要立刻追上运输车辆，因为后面一段路还有大量的重装型MT。

## 座礁船内探索

战斗场地：[illegible]　报酬：[illegible]

作战目的：取得目标物品后脱出　敌方配置：强化型浮游ダート メカ　浮游机雷散布メカ

难度相当大的一关，[illegible]不是敌人有多强，这关的目的是在限定时间内潜入座礁船内部，取得目标物品并原路返回，而难点就在于座礁船内部相当大且复杂，很容易就会迷路，想一次成功是比较困难的，前几次最好是先摸清楚座礁船内部的结构。机体方面，有地图机能的头部部件最好装上，可以在潜入的时候查看地图，还有推进器要出力大的，以便赶路。另外这关里有许多[illegible]，[illegible]一下有500c的追加报酬，[illegible]

## データバンク侵入

作战目的　敌机全灭　　敌方配置　[illegible]MT　[illegible]MT　[illegible]

[illegible]为有多[illegible]，所以这关[illegible]比较简单的[illegible]，最后[illegible]会根据玩家的[illegible]敌机数来计算追加报酬。

## 溶解炉破坏阻止

作战目的　解除所有炸弹　　敌方配置　AC　飞行型MT

这关的任务是在4分钟内解除安放在[illegible]的4个炸弹[illegible]，炸弹的位置有2个在[illegible]，另外2个则在[illegible]，必须先破坏铁丝网才能[illegible]。另外还要注意这关的[illegible]的铁水[illegible]会不断减少[illegible]，这关里的敌机不多[illegible]，并且还有AC[illegible]MT的[illegible]，每架有1000c的追加报酬[illegible]，[illegible]不必[illegible]，不过如果能击毁则有10000c的追加报酬。

## データカプセル回收

作战目的：回收指定目标　　敌方配置：不明

这关的能见度非常低，最好能给机体装上[illegible]的[illegible]，以便在看不到敌机时[illegible]。任务目的为回收散落在[illegible]的4个[illegible]，[illegible]的位置分别在地图的4个角落[illegible]。[illegible]回收[illegible]，[illegible]敌机不要[illegible]，[illegible]回收完4个[illegible]就能过关。

## 研究所内大型シュリンダ破坏

作战目的　破坏指定目标后脱出　　敌方配置：不明

[illegible]破坏[illegible]的任务[illegible]，[illegible]个房间内有[illegible]，这个任务除了有[illegible]分钟的时限外[illegible]，[illegible]的时间[illegible]每个房间的[illegible]关闭[illegible]，[illegible]任[illegible]都会导致任务失败。[illegible]有许多[illegible]机[illegible]，[illegible]它们[illegible]追加报酬。

不过这关对弹药的需求比较[illegible]，[illegible]有必要的[illegible]，[illegible]。

## 制御装置破坏

作战目的　破坏指定目标后脱出　　敌方配置　不明

[illegible]任务内容[illegible]，[illegible]破坏制御装置[illegible]，[illegible]中的[illegible]机[illegible]入[illegible]不断[illegible]，[illegible]追加报酬的[illegible]，因为这关[illegible]有时间限制[illegible]，[illegible]。

## 水精制设施防卫

作战目的　保护指定目标　敌方配置　水中专用MT　战斗直升机

[illegible]的[illegible]任务[illegible]，保护[illegible]，[illegible]敌机比较多[illegible]，[illegible]上[illegible]，任务[illegible]中会有敌方AC[illegible]，[illegible]有8000c的追加报酬[illegible]，[illegible]内的所有敌机[illegible]，[illegible]任务[illegible]，[illegible]，[illegible]机就能[illegible]。[illegible]任务[illegible]，不过任务中有很多[illegible]机[illegible]，并且[illegible]有[illegible]的[illegible]，[illegible]。

## ユニオン襲撃

作战目的：破坏所有大型グレネード炮台 敌方配置 大型グレネード炮台 蟹形MT

[illegible]
总比在密林乱转强多了。

## アクセスプログラム奪取

作战目的 取得资料后脱出 敌方配置 不明

这关的难点在于有许多FCS电波妨碍装置，使得机体的锁定机能不能正常使用，[illegible]
料后原路返回，路上有不少防卫机器人，因为不能锁定 [illegible]

## 都市进行部队排除

作战目的：敌机全灭 敌方配置：高机动型MT、蟹形MT

[illegible]
以要尽可能地抢在友军AC前击坠敌机。

## ダクト侵入

因为电磁波影响，机体的AP会徐徐减少 [illegible]

## キサラギ扫讨

战斗场地：产业区

作战目的 敌机全灭 敌方配置 近距离战斗用MT 特殊分离MT

[illegible]
用冲刺炮摧毁它。

## 移送部队护卫

敌方配置：不明

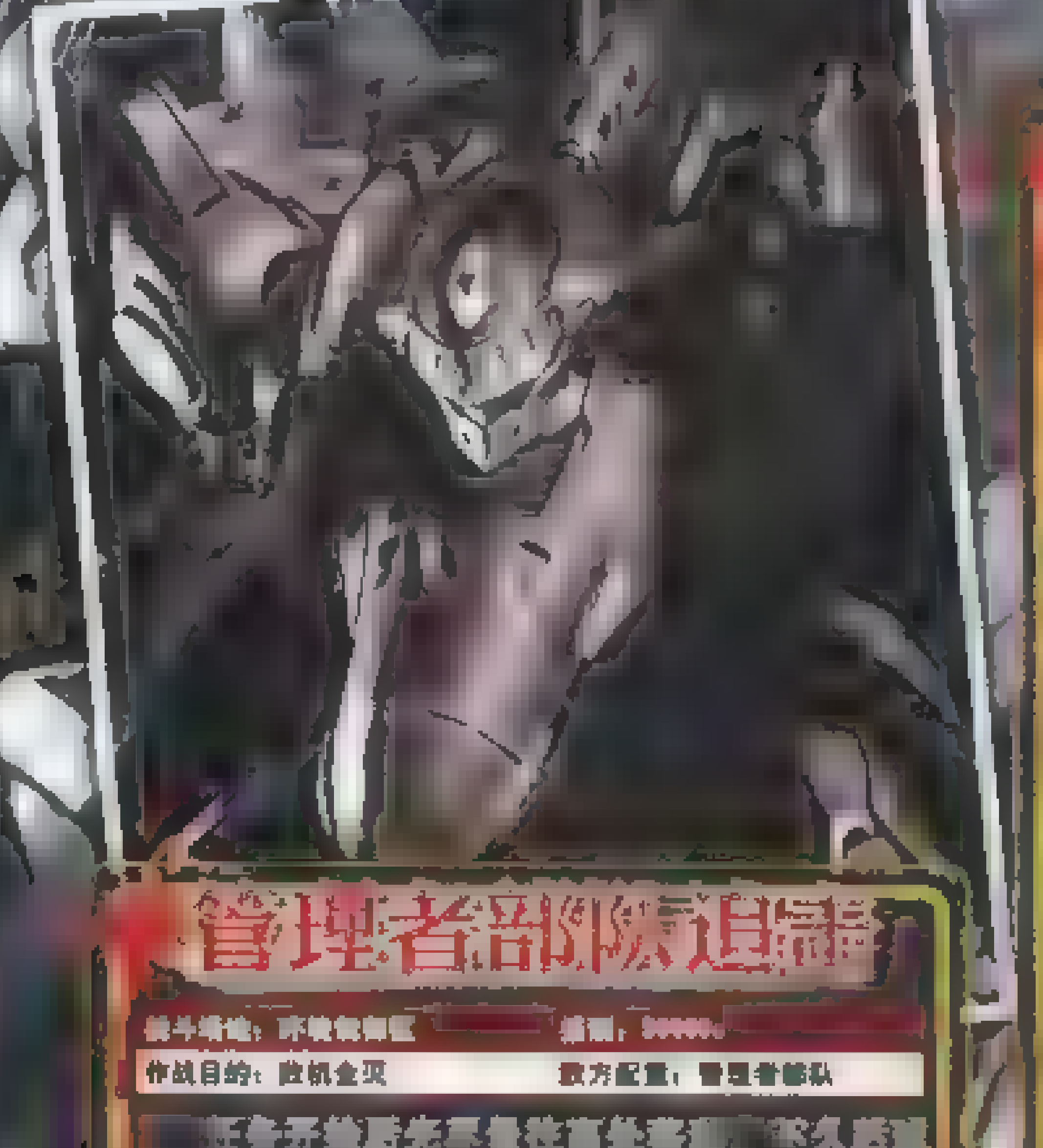
[illegible]

## クレスト设施制压

战斗场地：特殊实验区 报酬：31000c

作战目的：破坏所有雷达设备 敌方配置：不明

[illegible]



## 管理者部隊追撃

战斗场地：[illegible]　报酬：[illegible]

作战目的：敌机全灭　　敌方配置：管理者部队

[illegible]任务开始后先[illegible]，[illegible]就会从出现[illegible]要做的就是[illegible]。[illegible]为[illegible]的武器都是[illegible]，[illegible]

## ミラージュ設施侵入

战斗场地：[illegible]　报酬：[illegible]

作战目的　取得资料后脱出　　敌方配置　不明

[illegible]后期的迷宫型关卡[illegible]任务性质[illegible]，[illegible]并且要先取得[illegible]才能打开存放有资料的房间的门[illegible]关卡开始后先[illegible]一直走[illegible]过两个房间后在丁字型路口往左[illegible]开门后的丁字路口往右[illegible]敌机后再往右[illegible]直来到[illegible]光栅前[illegible]打开激光栅栏前的[illegible]直向下来到一个大房间[illegible]大房间有3个门[illegible]其中左右两边的门是可以进入的[illegible]，[illegible]取得密码才能打开[illegible]先通过左边的门[illegible]得两个密码后回[illegible]之前的激光栅栏[illegible]再次穿过激光栅栏[illegible]在尽头取得第三个密码[illegible]接着只要到大房间右边的房间[illegible]，这样就能打开有资料的房间的门[illegible]在开门时敌方AC登场[illegible]只有打败它才能继续[illegible]AC的攻击方式有三种[illegible]分别是散弹[illegible]和激光[illegible]可以先在房间[illegible]，[illegible]武器[illegible]不过它的AP非常多[illegible]要做好持久战的准备[illegible]

## 巨大兵器击破

战斗场地：[illegible]　报酬：[illegible]

作战目的：[illegible]　　敌方配置：[illegible]

[illegible]这就是BOSS级关卡[illegible]不过这个BOSS的实力确实[illegible]，不仅没有AC的机动性[illegible]攻击的伤害也不高[illegible]攻略方法有两种[illegible]第一种是使用[illegible]，这种方法主要是[illegible]BOSS攻击时就躲在[illegible]的后面[illegible]等它[illegible]出来后就用单发威力大的武器[illegible]第二种则是使用机动[illegible]，这种打法主要是用[illegible]从水边[illegible]对其进行攻击[illegible]不过要注意[illegible]就不要跟过去了

## 侵入路探索

战斗场地：[illegible]　报酬：[illegible]

作战目的：敌机全灭　　敌方配置：不明

[illegible]的敌机都是[illegible]的话可以交给队友来处理[illegible]因为全灭敌人[illegible]不仅敌方AC会[illegible]队友也会[illegible]，[illegible]较为不利[illegible]最好是多利用地形将它们[illegible]后再逐个击破[illegible]同时也因为场地的关系[illegible]不建议使用威力低的连射型武器[illegible]使用高威力的单发型武器来打

## エネルギー炉防衛

战斗场地：[illegible]　报酬：[illegible]

作战目的　保护特定目标　　敌方配置　不明

[illegible]任务分为两个部分[illegible]部分是[illegible]，[illegible]部分[illegible]敌方[illegible]每个部分的[illegible]都不[illegible]要有[illegible]多次[illegible]EN大炮[illegible]2000以上的伤害[illegible]EN大炮[illegible]安全的[illegible]有EN大炮[illegible]EN大炮[illegible]大炮的[illegible]不必来到[illegible]近大炮的地方[illegible]大炮的武器[illegible]不能[illegible]不过要注意这里[illegible]

# 机动兵器进行曲

战斗场地：[illegible]　报酬：[illegible]

作战目的：击破大型机动兵器　敌方配置：大型机动兵器

其实就难度上来讲，倒数第二关的难度才称得上是最终关，这关的BOSS可以说是游戏里面的最强机体，战斗前一定要做好充分的准备才有可能获胜。机体配置方面建议以重视装甲和AP的部件为主，资金允许的同学可以尝试这个配置：头MHD-SS/CRUST、胸CCH-OV-IKS、臂FMAH-SS/CASK、腿CLB-[illegible]、推进器CGP-ROZ、副推机RIX-CR10、扩展部件CEEC-[illegible]，强化部件则用OP-S-SCR、OP-S-STAB、OP-E-GMP。武器方面选用左右肩各一个CWR-HECTO，可能保证70%左右的命中率弹药是完全足够击破BOSS的。战斗开始后先往前移动，拉开和BOSS的距离，之后的主要作战方针就是在远距离用两肩的火箭攻击，因为不能锁定，这就考验玩家的盲射能力了。不过BOSS的体积很大，基本不会有太大的问题。BOSS的武器主要有近距离的热能炮和远距离的导弹两种，因为是远距离战，我们要应付的多是导弹。BOSS的导弹只能用下面来形容：[illegible]太多，实在躲不过的时候可以用地图中间的大型残骸来挡一下。另外，被BOSS近身后用热能炮击中，要马上用扩展部件来冷却，否则过热会减少许多AP。当BOSS受到一定的伤害后，我们的噩梦才真正开始，这时BOSS会分离出一架小型机体，也就是说要同时对付两个BOSS级的敌人。小型机体的攻击力和本体相当，但更厉害的地方在于其机动性更高，[illegible]以肩带的速度就很难跟踪了，所以本关最好是带上同伴出击，不要为了节省那点钱而导致前功尽弃。有同伴在场的话，这样小的空中敌人同伴[illegible]，自己就可以专心对付大的了。如果同伴牵制得力，可以在BOSS分离后不久就将其击破。

# 中枢侵入

战斗场地：中枢　报酬：[illegible]

作战目的：击破管理者　敌方配置：不明

最终关卡的难度不是体现在它的敌人强度上，而是在于它的长度。关卡分成上下两个部分，上半部分基本都是赶路，最难的地方是中间的垂直跳跃部分，这里除了要有好的操控技术外，对空间感的把握也是很重要的，跳的时候建议不要把视角[illegible]反应设置调低，这样才能准确找到落脚点。下半部分的难点在于要同时对付两架敌方的AC，[illegible]不仅是对技术的考验，也是对机体的考验。不过比起上次的一对二，这次因为空间大了许多，可以利用高低差使用垂直导弹来打，再带上高威力的垂直导弹[illegible]不是太差，至少可以在用完弹药前解决一个，至于剩下一个也就不难对付了。击破两架AC后就是关卡的最后阶段了，这个阶段考验的还是跳跃，需要我们跳到房间的中间破坏圆柱体的柱身，这次由于有很多防御型机器人在，因此不能拖得太久，否则成功破坏目标后就能[illegible]

前期因为机体能力太低，通常一场战下来报酬都太[illegible]，导致进入无法强化机体的恶性循环，使得难度陡然增加。等到了中后期累积了一定的资金后，这种情况才有所好转。另外PSP版因为按键不足，很多复合动作非得弄得手指打结才能做出来，或多或少对游戏爽快度有影

文 阿鲁 美编 澄香
国民光环显神威，
“《勇者斗恶龙》系列”
专题企划
《不可思议迷宫》系列
系列作品
《不可思议迷宫之特鲁尼克大冒险》
《勇者斗恶龙不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险2》
《勇者斗恶龙不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险2 Advance》
《勇者斗恶龙不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险3》
《勇者斗恶龙不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险3 Advance》
《勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫》

外传作品也疯狂
外传作品漫谈
《DQ》外传始动
“《DQ》系列”创始人之一的中村光一在制作完《DQ II》之后便离开了Enix自己筹备组建了Chunsoft，之后继续与堀井雄二合作完成了《DQ V》与《DQ V》的制作。在制作《DQ》新作的同时，中村光一除了将心思放在了他最擅长的音响小说上，还在考虑其他类型的游戏作品。随着《DQ V》的大卖，中村光一有了将《DQ》里的角色与自己的创新作品相结合的想法，新作品有国民级超人气游戏做后盾的话会让玩家有尝试的欲望。
在完成《DQ V》的制作后，中村光一主动要求停止“《DQ》系列”后续作品的开发，之后将全部精力放在了新游戏的制作上。很快，一款名为《不可思议迷宫之特鲁尼克大冒险》的游戏就在SFC上与大家见面了。这款打着《DQ》外传口号的迷宫RPG以《DQ V》里的武器商人特鲁尼克为主角，讲述了一个传奇商人的奋斗史。游戏的推出果然引起了玩家的重视并获得好评，这款被誉为可以玩上1000次的RPG最终卖出了80万套的好成绩，就一款新作来说已经是很不错的成绩了。
特鲁尼克一家
原本是《DQ V》第三章的主人公，一开始只是在武器店打工的小雇员，不过有成为世界第一商人理想的他自然不会一直呆在武器店里碌碌无为，只要有机会特鲁尼克就会不顾危险到迷宫里去搜寻珍贵的宝物。在《特鲁尼克大冒险》里，特鲁尼克依旧为了自己的理想不停地奋斗，一边吃着爱妻便当一边进出迷宫收罗珍宝，凭着财富的累积，妻儿的支持与一次次的冒险，渐渐成就了他的梦想，原来人生的历练才是世界上最宝贵的财富。

特鲁尼克的妻子，一心支持丈夫的事业，每次丈夫出门必定能得到她亲手制作的爱妻便当。作为商人的妻子，经商之术自然了得，不但在《DQ Ⅳ》能将物品以1.5倍的价格卖到其他商店，在《特鲁尼克大冒险》中也有将获得的道具全部卖出去的本事。夫妻俩一人负责进货，一人负责销售，进货的人每次都能满载而归，而销售的人更是能把货物全额脱手获取最大利益，这两人可谓是夫唱妇随的典范，如此这般想不成为世界第一都难啊。

特鲁尼克的儿子，和母亲一样支持父亲的事业，十分崇拜身为冒险家和商人的父亲。在《特鲁尼克大冒险2》里就已经出现过跟着父亲习武的姿态，在《特鲁尼克大冒险3》里，12岁的波波罗也终于成为了可使用的角色，运用自己的特殊能力，说服怪物与自己一同冒险。正所谓虎父无犬子，波波罗的优秀表现也更加奠定了特鲁尼克一家世界第一的称号。

# 创新与发展

既然是不可思议的迷宫，那自然有耐人寻味的地方，最经典的当然就是自动生成迷宫系统，你永远不知道下一层迷宫会是什么样子。虽然披着《DQ》的外皮会一定程度上增加作品的人气，但作为一款能卖出80万套的全新类型游戏，自然有它独特的魅力所在。

与以往的迷宫类游戏不同的是，不可思议迷宫里的怪物与我们的主角是同时行动的，游戏后期还可能遇到行动速度加倍的敌人，这样一来我们要着重考虑的就是站位和策略，与踩地雷的RPG和欧美的A·RPG类迷宫游戏有很大的区别。饥饿度的设定也让游戏有了更多的选择性，同时也增加了游戏的难度，当饥饿度快见底却找不到食物的时候，那种急迫的心情至今难以忘记。

既然是在迷宫里探险，道具和装备自然是不能缺少的，在迷宫里到处都散落着装备和道具，但不少都是未鉴定的物品，再加上道具的持有数量并不宽裕，这样一来势必会在物品的选择上纠结一番。到底是要宝物还是食物，这是一个问题，不过事实证明要食物才是明智的选择，要知道如果惨死在迷宫里，不管是宝物还是食物统统都尘归尘土归土。

既然是盗墓，哦……探索迷宫，自然少不了各种机关陷阱，虽然这些陷阱不至于给人造成毁灭性的打击，不过没事就中个毒，被地雷炸掉一半的HP之类的也着实让人比较烦躁，最令人心寒的就是踩到瞬间被怪物包围的陷阱，要是不小心被实力比较强劲的怪物包围了就准备祈祷吧。而且在一层迷宫里呆的时间太久还会发生地震，第三次地震时地面会出现裂缝，掉进裂缝里不但会被强制送往下一层迷宫，还会损失不少的HP，因此在迷宫里长时间闲逛是非常危险滴，搜刮得差不多就赶紧前往下一层，贪得无厌的人总是不得好死的。

众多的新要素不但让这款《DQ》外传作品获得了不俗的销量，更是获得了1993年年度日本软件大奖的美誉，之后不可思议迷宫系列便从此走上了康庄大道，众所周知的“《不可思议迷宫 风来的西林》系列”便是借助了《不可思议迷宫之特鲁尼克大冒险》的东风一举成名，成为了一块响当当的金字招牌。

# 《勇者斗恶龙怪兽篇》（《DQM》）系列

## 系列作品

《勇者斗恶龙怪兽篇 特利的梦幻岛》

《勇者斗恶龙怪兽篇2 玛鲁塔不可思议的钥匙》

《勇者斗恶龙怪兽篇1·2 星降的勇者与牧场的伙伴们》

《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》

《勇者斗恶龙 怪兽统领者》



## 掌机成就了《DQM》

1989年，一部名叫Gameboy的掌机一经面世就受到世人的追捧，这款世界范围销量过亿台的掌机经典程度自然不需要在下在这里多费口舌，当然GB的问世自然也标志着掌机时代的来临。GB上的经典游戏自然是数不胜数，不过1996年在GB上出现的一款名为《口袋妖怪 红·绿》的游戏一经发售就受到众多玩家的好评，游戏分为两个版本分别销售，就是这种明显得不能再明显的骗钱手段也不能阻止玩家们的狂热，最终两个版本都以日本地区超过400万套的销量站在了当时掌机游戏的最高峰，成为了无数玩家心中的经典之作。

之后的"《口袋妖怪》系列"自然是每作都有不俗的成绩，这也让身为国民级RPG创始人的Enix看到了商机，不就是在怪物身上做文章么？咱也会，而且怪物都是现成的，咱家史莱姆的可爱程度也不比你皮卡丘弱，于是在1998年的秋天，一款带有浓厚《口袋妖怪》特色的《DQ》外传作品面世了。

《勇者斗恶龙怪兽篇 特利的梦幻岛》的销量成绩十分可观，这跟当年《口袋妖怪》新作的热卖以及国民级RPG光环的笼罩有着很大的关系，尝到了甜头自然就有了动力，虽然后期的作品销量都有不同程度的缩水，跟"《口袋妖怪》系列"自然不可同日而语，不过和其他《DQ》外传系作品比起来绝对是值得称赞的，当然便利的互动功能也是游戏成功的决定性因素

# 大怪兽，萌怪兽！

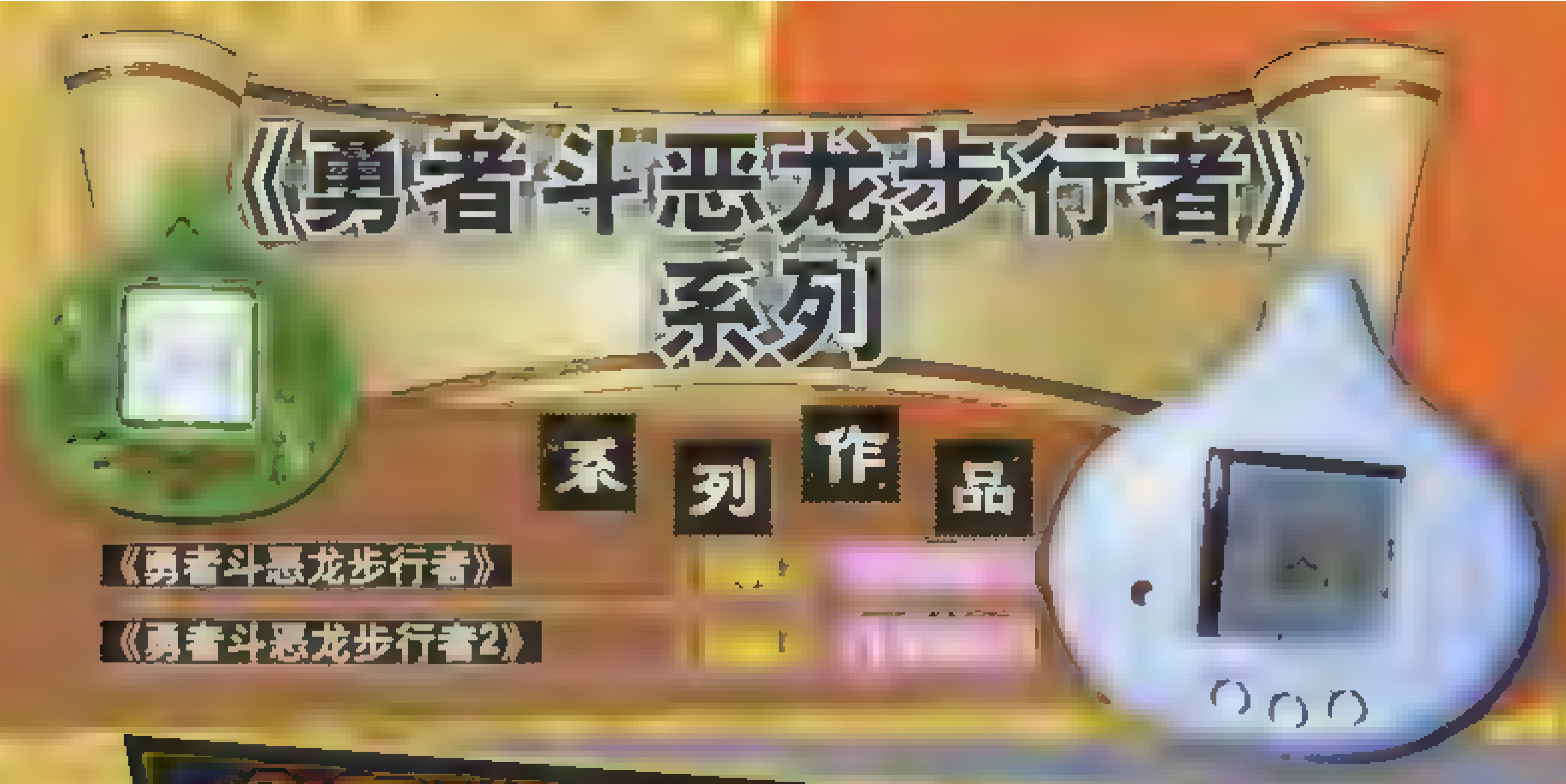
既然是《勇者斗恶龙怪兽篇》，游戏的重点自然放在了怪兽的身上，和"《口袋妖怪》系列"一样，游戏中的各个主人公不会直接参与战斗，他们只负责捕获、调教以及配种的工作。虽说是一款抄袭性质比较明显的作品，但游戏该有的国民级素质还是不会少的，不管是音乐、画面、剧情以及那浓厚的童话风格都提醒着大家这是一款《DQ》作品。

在《勇者斗恶龙怪兽篇 特利的梦幻岛》中，收录了从《DQ》初代到《DQVI》里的所有怪兽，《DQV》首次加入的怪兽捕捉系统当时很受一部分玩家的追捧，不过苦于捕捉的怪兽种类有限，一切BOSS级怪兽都无法捕捉不得不说是一大遗憾，而作为外传作品登场的《怪兽篇》则正好满足了这群喜爱捕捉怪兽之人的需求。

游戏的基本流程就是不停在迷宫和村庄来回奔波，而迷宫也是采用了自家设计的不可思议迷宫系统，自动生成的迷宫让玩家每次捕捉怪物都有新鲜的感觉，不会为一成不变的地图感到厌烦。游戏中可以捕捉的怪物数量非常之多，有必要主角亲去的地方非常少，其实光就迷宫里捕捉怪兽这一点就足以谋杀玩家的无数时间了。

游戏最精髓的系统莫过于怪兽配合系统，身为人类的主角虽说可以通过一些手段让怪物屈服，但总有那么一些倔脾气或者有尊严的怪兽不愿意屈服于主角的控制，这时候就需要利用到怪兽配合系统来获得那些不能直接捕捉的怪兽。新生儿的能力是配合的父母双方能力之和的四分之一，因此只要不断将强力进行配合，最后不但能得到新的怪兽，还能造出能力超强的小怪兽，带着这种强力怪兽宝宝闯荡江湖自然是所向披靡，天下无敌。

随着该系列的迅速走红，续作也随之不断推出，除了不断加入《DQ》正统续作里的新怪兽，系统和内容方面也在不断地进化。就《DQ》外传而言，"《DQM》系列"无疑是众多外传作品中最成功的一个系列，虽然作品里几乎无处不存在《DQ》的影子，不过作为《DQM》的FANS来说应该已经将这款游戏与《DQ》划清了界限。《DQM》的成功无疑为"《DQ》系列"注入了新血，作为系列创始者的Enix公司也因此尝到了甜头，这也为以后各种类型外传作品的制作铺平了道路。





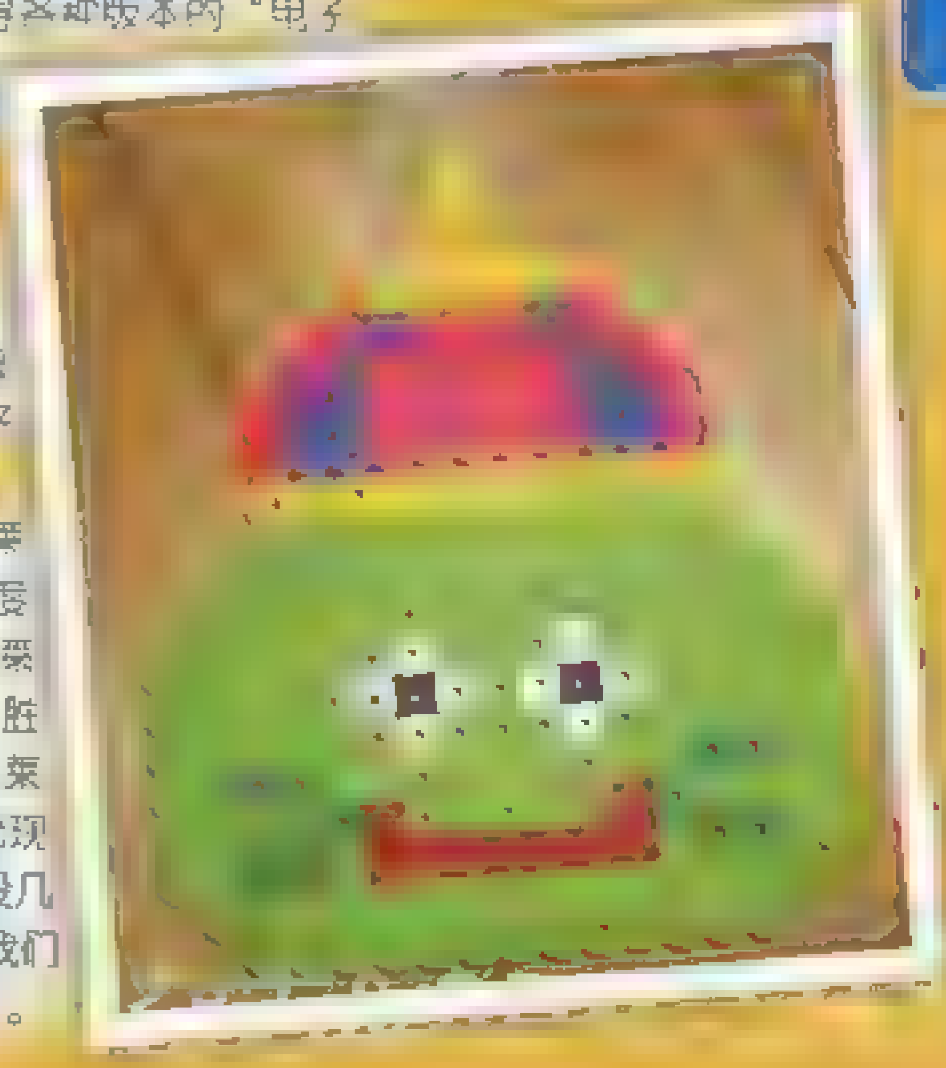

# 电子宠物也《DQ》

不知道有多少读者[illegible]还记得当年的“电子鸡”吗？记得我上小学的时候，班上的同学超过半数以上都有这个东西。所谓“电子鸡”其实就是当时很流行的一款电子宠物游戏机，机器很小适合随身携带，机器里的宠物鸡和现实中的鸡一样需要主人的悉心照料，需要定时给它喂食、陪它玩耍，生病了还要给它打针。游戏里的宠物成长得很慢，几乎与现实中小鸡的成长速度相仿，因此很多时候都在鸡还没长大就喂食过多给撑死了。

当然后来“电子鸡”不在局限于鸡，各种各样宠物的版本出现在了市场上，当时“电子鸡”在学生中的普及程度可比现在的掌机广得多，甚至还有人四处奔波搜寻各种版本的“电子鸡”。这个从日本一直流行到中国的“电子鸡”自然没有逃出Enix的法眼，1998年一款以“《DQ》系列”经典怪物史莱姆为宠物的“电子鸡”诞生了。

“《勇者斗恶龙步行者》系列”分别在1998年和[illegible]年推出过两款机器，在以前“电子鸡”的育成基础上加入了计步器这一要素，随着行走步数的增加，游戏里的史莱姆也会不断向前移动，将计步器与游戏互动起来可算是一个非常好的创意。

游戏中的地图上有平地、森林、海洋等各种地形，史莱姆在不同的地形上行走会增加与该地形的相似度，当相似度达到一定数值之后史莱姆就会变成与该地形属性相关的史莱姆。当行走的步数达到一定条件后还会与敌人发生战斗，胜利后还可以获得道具。相比以前的“电子鸡”，这款以史莱姆为主角的机器自然是有趣得多，不过由于这款机器出现的时间太晚了，除了“《DQ》系列”的真饭，相信也没几个人愿意花钱去买这个，如果Enix早几年行动，没准我们当年玩到的就不是“电子鸡”，而是“电子史莱姆”了。



# 《史莱姆总动员》系列

## 系列作品

《史莱姆总动员 冲击的尾巴团》

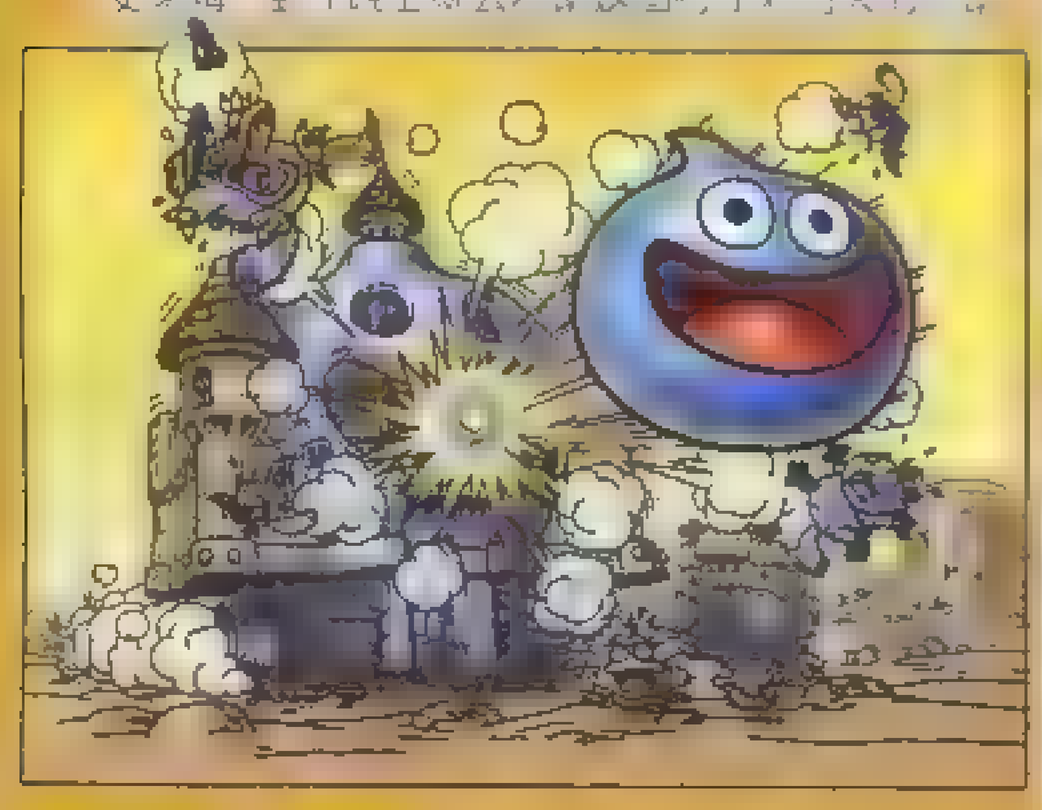
《史莱姆总动员 大战车与尾巴团》

## 小颗粒，大人气

[illegible]

既然是"王子史莱姆"[illegible]史莱姆为主角的游戏[illegible]《史莱姆总动员 冲击的尾巴团》[illegible]掌机[illegible]轻松的游戏[illegible]

在第一部作品里[illegible]我们的任务就是[illegible]史莱姆[illegible]



[illegible]在敌[illegible]进行操作，[illegible]

[illegible]除了[illegible]敌人的战车造成伤害[illegible]发射出去的[illegible]还可以从大部进[illegible]史莱姆主角进入炮[illegible]战车[illegible]大部分[illegible]当然敌人也不是傻瓜[illegible]因此[illegible]

[illegible]世界、史莱姆[illegible]这种比较老套的故事，不过轻松的游戏[illegible]可爱的史莱姆很容易让人陷入游戏不能自拔，加上在使用某些技能[illegible]往往让我们的史莱姆主角[illegible]"不成人形"，各种让人捧腹的[illegible]玩家在愉快的心情中不知不觉地就将游戏[illegible]不得不[illegible]这些就是[illegible]我们最[illegible]的来[illegible]。

[illegible]

## 大家乐才是真的乐

既然是模仿《大富翁》，那游戏自然就是掷骰子、走格子、买房子、结梁子，最终搞得对手破产那就算你赢了。当然真上游戏时要考虑的问题有很多，由于掷骰子具有不确定性，因此在选择行走路线时要首先做出最坏的打算，亏损在能接受范围内才能继续前进，不过游戏可以返回路线的设定无疑降低了游戏的难度，这样一来在分岔口的选择就更加随心所欲了。除了买地盘修房子收取过路费外，投资炒股也是很好的选择，当然股票这个东西是把双刃剑，赚了自然是笑脸盈盈，赔了那可就是泪流满面了，股市有风险，入市需谨慎。

游戏最多支持4人联机同乐，在最早的《勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 特别版》里 [illegible]

[illegible] 一起联机更有趣了。

# 非掌机的《DQ》外传

# 体感系列

## 系列作品

《勇者斗恶龙神剑 苏醒的传说之剑》

《勇者斗恶龙神剑 假面女王与镜之塔》

## 砍死你，揍死你！

小时候做过一个梦，梦到自己手持神剑，跳跨白马，一路披荆斩棘，降妖除魔，最终打败大魔王抱得美人归，后来一家名叫Enix的公司用一款名叫《勇者斗恶龙》的游戏让我在虚拟世界里完成了自己的梦想，不过我是个贪心的人，虚拟世界的冒险始终给人看得见摸不着的感觉，我能不能亲自手持神剑，跳跨白马，一路披荆斩棘，降妖除魔，最终打败大魔王抱得美人归呢？于是一家名叫Square Enix的公司（以下简称SE）在2003年推出的一款名叫《勇者斗恶龙神剑 苏醒的传说之剑》一步满足了我的愿望。

虽说以上言辞带有夸张的色彩，但确实也反应出了某些玩家的想法和需求，既然有需求，那游戏制作公司自然是不会错过赚钱的好机会，随着体感技术的发展，SE很快便将该技术与游戏结合了起来，当然[illegible]还在这里再次发挥了作用。

《DQ》体感系列的游戏画面为全3D，战斗则是以第一人称视点来进行，玩家通过挥动体感设备来进行战斗，并以特殊的操作方式来施展出各种强力攻击招式，如高举长剑召唤闪电来施展的必杀技“闪电雷光斩”等。除了挥剑斩击之外，还包括举盾防御等操作，足以让玩家体验到逼真、刺激的战斗。

该系列第一部作品由于需要利用一款名叫[illegible]kara的专用体感机器才能进行游戏，国内接触该作的玩家可能并不多，不过其续作《勇者斗恶龙神剑 假面女王与镜之塔》登陆的机种是自带体感机能的Wii，在游戏中玩家可以根据敌人出现的数量以及站位来决定挥剑的方式，除此之外游戏中还可以使用盾牌来抵挡敌人的攻击。施展必杀技时也非常有意思，不同的必杀技要通过做出不同的动作才能施展出来，玩游戏时要是碍于面子不好意思做出那些令人羞耻的动作，可就无缘欣赏华丽的必杀技和合体技了。

当然了，由于种种原因，游戏在实际操作时还是会出现这样或那样让人感觉不顺手的问题，当然这种可以通过技术来解决的问题相信在今后的作品里会得到很好的改善，既然都让你手持神剑了，难道还会不给你磨刀石么？不过要是什么时候SE[illegible]那我就真的对他五体投地了。

# 《怪物竞技场》系列

## 系列作品

《勇者斗恶龙 怪物竞技场》

《勇者斗恶龙 怪物竞技场2》

## 卡片、街机、《DQ》

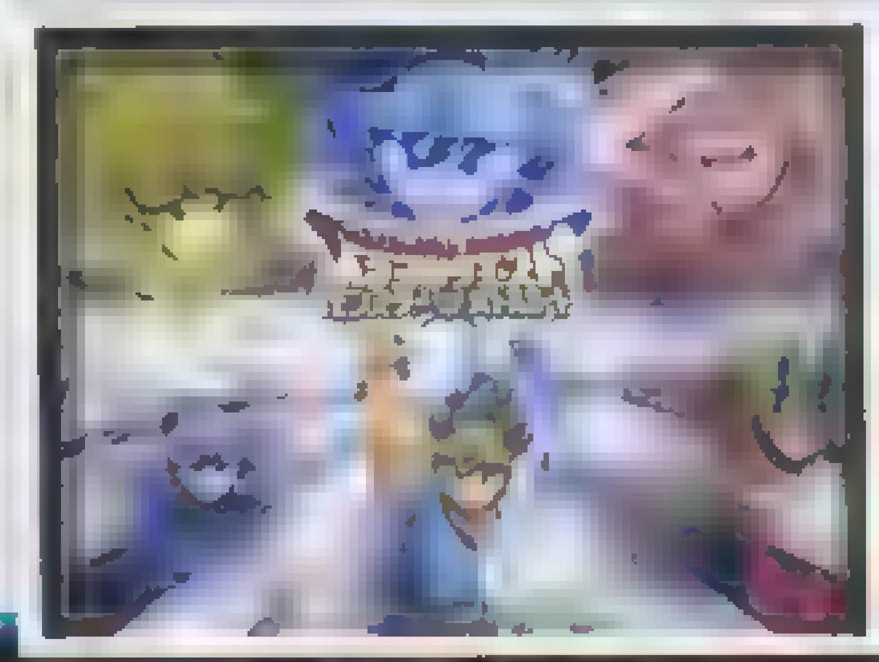
卡片游戏在国外的影响力和受欢迎程度是国内玩家想象不到的。在日本，《口袋妖怪》卡片游戏以及“《游戏王》系列”卡片游戏受欢迎程度之高，光是每年在各地举办的各种卡片游戏竞技赛就足以感觉到他们对卡片游戏的狂热和痴迷，更不用说欧美已经发展得很成熟的桌面游戏，光是一个万智牌就足以让全世界的卡片游戏爱好者膜拜了。

在卡片游戏形式见好的情形下，SE自然也要在这个领域展示一下国民级的实力。随着《DQⅧ》热卖以及玩家对该作的好评，在2006年就已经有与之相关的外传作品推出，时隔一年之后，以《DQⅧ》里怪物竞技场为主题的卡片街机游戏《勇者斗恶龙 怪物竞技场》在日本地区正式上市。

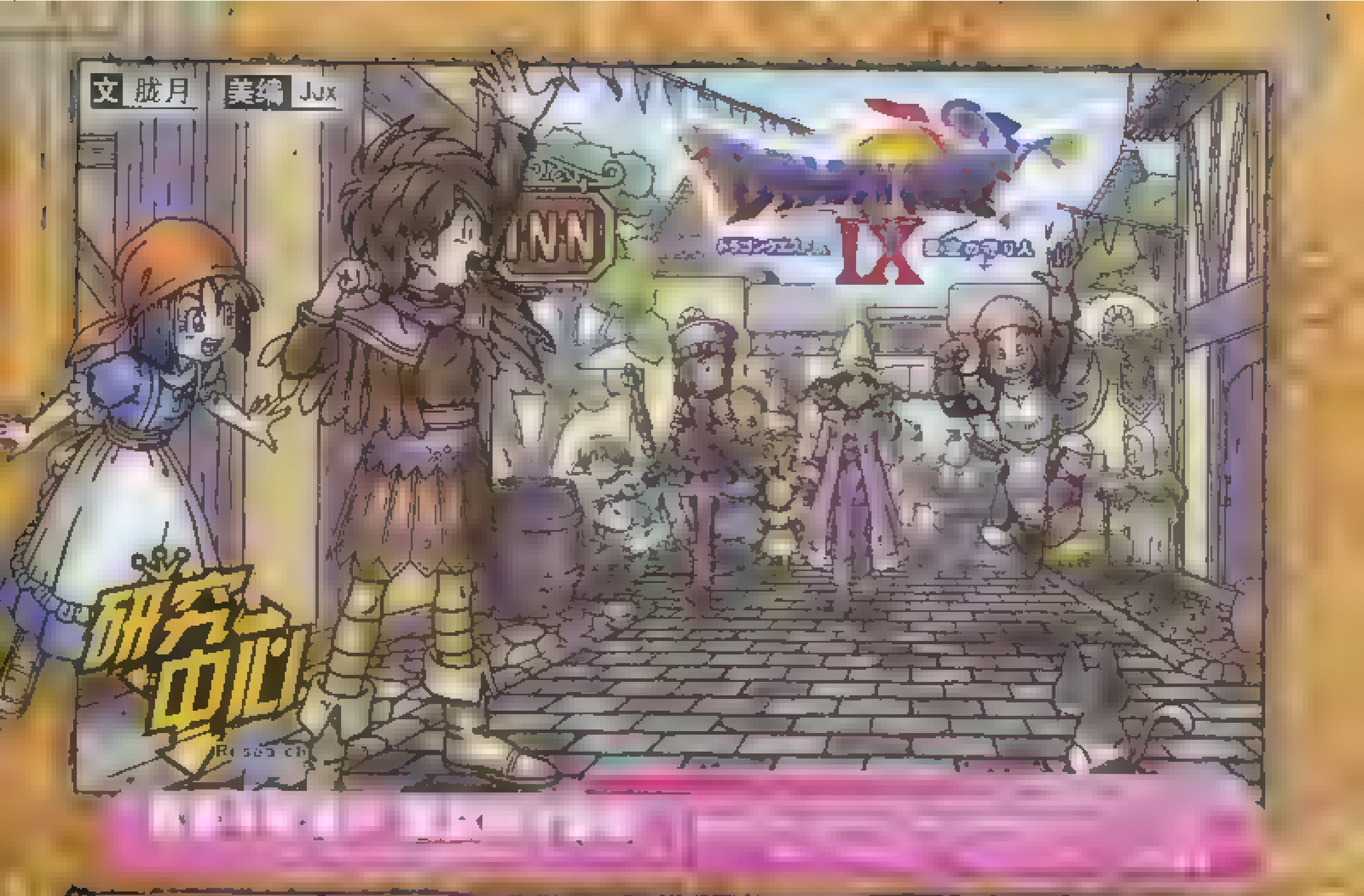
《勇者斗恶龙 怪物竞技场》既可单人游玩也可以双人同乐，将购买的印有怪兽图案的卡片放到机器的卡槽里就能将卡片上的怪物投影到机器里，对战是以3V3的形式开展，如果能使用的卡片不够，系统会自动分配怪兽将队伍凑满3只后进入战斗。游戏中的所有怪物都拥有两个技能，玩家要合理搭配怪兽使用技能才能顺利地取得战斗的胜利，推动剧情的发展。当队伍中有特定的怪兽时，队伍的整体能力会有一定程度的提升，甚至还存在可以进行合体的怪兽组合，合体后的怪兽实力自然强劲，有这种组合在一般的战斗下会占据不少优势。游戏中的HP是队伍共有的，HP为0即战败，因此在编排怪兽，特别是在对战时一定要做到攻守兼备，稳扎稳打，一旦找到对手的弱点就要穷追猛打直到战斗胜利。

半年之后，该系列的续作便推出了，前作的卡片依旧能在续作里使用。除了在系统上大幅改革外，连机器的造型都发生了变化，原本插在机器中间的勇者之剑换成了天空之剑，这也标志着游戏从洛特系列到天空系列的转变。系统最大的变化就是加入了职业以及升级的概念，部分怪兽的技能做了适当的调整，特定怪兽在一起可以发动威力强大了必杀技，双人游戏时还可以使用由6只怪兽协力发出的究极必杀技，BOSS战时使用定能占到上风。由于有了升级的设定，保存记录的设定自然也不能缺少了，只要花费500日元就可以买到名叫“冒险之书”的储存卡，将卡插入对应的卡槽就可以保存当前登录怪兽的等级资料了，“冒险之书”的使用次数为300次。

游戏随着时间的推移而不断更新章节以及推出新的卡片，截止该系列第一作完结前，卡片数量已经销售近亿张，由此可见日本人对卡片游戏以及《DQ》的热爱，遗憾的是国内的玩家没法体验到这款游戏的魅力。



《勇者斗恶龙》系列外传作品漫谈




## 伤害计算公式

“《DQ》系列”一直以简洁著称，看过以前《怪物猎人》伤害计算公式的玩家可能会被繁琐的算式吓到，而本作中通常攻击的基本伤害计算跟以往作品相同——伤害平均值=攻击力/2-防御力/4，即攻击力的一半减去防御力的四分之一，然后得出的数值上下浮动1/16+1，就是最终的伤害值。这里举个例子，攻击力30的我方角色攻击防御力为36的敌人，按照公式算出的结果是30/2-36/4=6，最后的伤害值上下浮动6/16+1，也就是4～8之间。玩家可以按照“攻击力每提升1点，伤害提高0.5；防御力每提升一点，受创伤害降低0.25”的方法记忆。

除此之外，不同的武器对于不同种族的敌人有着特效倍率，对应分别是“斧头→龙系”、“剑→龙系”、“枪→兽系”、“杖→恶魔系”、“爪→机械系”、“扇→水系”、“锤→物质系”、“弓→鸟系”，这些特殊倍率为1.1。这样我们可以将前面的公式改写为伤害平均值=（攻击力/2-防御力/4）×1.1。不过要注意有几样武器：ドラゴンキラー、ドラゴンスレイヤー、ディバインスピア、うみなりの杖、达人のオノ、粉砕のおおなた、巨人のハンマー，这些特殊武器的特效倍率是1.2。

角色在装备对应武器习得技能后，技能又有专门的技能倍率，公式进一步拓展为伤害平均值=（攻击力/2-防御力/4）×特效倍率×技能倍率。技能倍率的数值根据每项技能变动，详细参照如下：

| 武器 | 特技 | 倍率 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 剑 | ドラゴン斬り | 1.5 | 龙系以外1.0 |
| | [illegible] | 1.25 | |
| | メタル斬り | 1 | 金属系1，其他伤害 |
| | はやぶさ斬り | 0.75 | |
| 枪 | [illegible] | 0.75 | - |
| | [illegible] | 1.5 | 兽以外1.0 |
| | [illegible] | 0.5 | |
| | さみだれづき | 0.5 | |
| 短剑 | キラ[illegible] | 1.5 | 虫以外1.0 |
| | タナトスハント | 5 | 对中毒、麻痹的敌人1.5倍 |
| 鞭 | 双龙打ち | 1.25 | |
| 杖 | 冥界送り | 1.5 | 僵尸以外1.0 |
| | [illegible] | 0.3 | |
| 爪 | [illegible] | 1.5 | 机械以外1.0 |
| | [illegible] | 0.1～0.5 | |
| | タイガークロー | 0.75 | |
| 扇 | [illegible] | 1.5 | [illegible]以外1.0 |
| | [illegible] | 0.5 | |
| 斧 | [illegible]斬 | 1.5 | 植物以外1.0 |
| | 苍天魔斩 | 1.3 | |
| 锤 | ラスト[illegible] | 2 | - |
| | [illegible] | 1.5 | 物质1.0 |
| | [illegible]スロー | 0.8 | - |
| 回旋镖 | スライムブロウ | 1.5 | 史莱姆以外1.0 |
| | [illegible] | 0.3 | - |
| 弓 | バードシュート | 1.5 | 鸟以外1.0 |
| | [illegible] | 0.5 | |
| 空手 | せいけんづき | 1.5 | |
| | [illegible] | 0.5 | |
| 盾 | シールドアタック | 0.5 | |
| 言芸 | キラージャグリング | 0.3 | |
| [illegible] | [illegible] | 1.2 | |
| | [illegible]斬 | 5 | |
| | [illegible] | [illegible] | - |

受防御行动、情绪、连技等其他倍率影响，公式进一步拓展为伤害平均值=（攻击力/2－防御力/4）×特效倍率×技能倍率×其他倍率。防御行动的其他倍率为0.5，而情绪和连技的其他倍率则随着积累次数而提高。

### 情绪

| 积累次数 | 倍率 |
|---|---|
| 1次 | 1.5 |
| 2次 | 2.5 |
| 3次 | 4.0 |
| 最高 | 5.0 |

### 连技

| 连技次数 | 倍率 |
|---|---|
| 2次 | 1.2 |
| 3次 | 1.5 |
| 4次以上 | 2.0 |

综上所述，在没有出会心一击下，伤害平均值=（攻击力/2－防御力/4）×特效倍率×技能倍率×其他倍率，而伤害修正值=伤害平均值/16+1。最终伤害值=伤害平均值±伤害修正值。

如果攻击中出现了会心一击，则是无视对方防御力的，公式也与普通情况有所不同。伤害平均值=攻击力×特效倍率，伤害修正值=伤害平均值/16+1。最终伤害值=伤害平均值±伤害修正值。

## 购买装备

在玩家想正常快速通关时，金钱完全不够为全员完全更新装备，根据前面的公式也可以知道，攻击力每提高一点的作用比防御力显得重要，因此在金钱拮据时，玩家应该优先为队伍中以物理攻击为主力的两名队员购买好武器，如果还有多余的闲钱，再购买防具。

购买防具时要注意防具的耐性往往比基础防御力更重要。耐性防具分为两种，一种是按比例"让对应属性攻击的伤害降为2/3"，另一种是按固定数值"让对应属性攻击的伤害减少20"。然而，防御的耐性情报是不体现在数值上的，我们只能在该防御力的说明栏上看出，如带有"炎轻减"、"吹雪轻减"等字样。

另外，在购买防具时要注意部位的优先顺序。在所有的部位中，铠的性价比最高。在同样防御力的情况下，铠最便宜；在同样价格的情况下，铠的防御力最高。所以玩家应该优先购买铠。

## 轻松回复MP

在迷宫中冒险时有可能遇到长期作战后MP数值不够的情况，这里使用贤者的さとり技系中的"ダーマのさとり"可以实现随时随地的转职，在转职过程中，角色的HP和MP会以比例的形式保留下来。利用这一点，当我方法师角色的MP不足时，让他先转职为武道家或战斗大师等最大MP极低的职业，使用魔法的圣水将其MP恢复到接近最大值，然后再转职回原来的魔法职业，这样就能节约大量的圣水了。

## 道具复制

该方法和《MHP》的道具复制原理相同，首先需要两台NDS，两个《DQIX》游戏，进入セントシュタイン宿屋的天使ラヴィエル处联机，一方将道具交给另一方，然后不存档直接关掉电源。再次开机时，原先交出道具的人并没有损失任何东西，而获得道具的人的道具也多了出来。

## 通关后的升级法

通关后获得了天之方舟就可以前往以前不可以到达的某些高台，玩家可以到达ウォルロ东北方的精灵之泉，这里会出现大量金属系怪物，尤其是はぐれメタル，最多可能5只同时出现。玩家可以让我方全员习得メタル斩り，配合はやぶさの剣赚取大量经验。当等级提升到一定程度时，也可以到40级以上的地图去狩猎金属史莱姆王，一只的经验有はぐれメタル的3倍，其他不想交战的杂鱼使用圣水避开即可。

## 经验值入手法则

玩过本作的玩家大概都已经发现了，战斗后获得的经验值并非平均分配的，而是按照一定的比例，等级高的角色获得的经验值多，等级低的角色获得的经验值少。所以，即便是联机游戏，等级高的人也无法瞬间把等级低的人等级拉上来。经验值入手的比例与参战角色的“等级[illegible]”的数值成正比，如队伍中4名角色的等级分别是2[illegible]、1[illegible]、8、[illegible]，那么最后的总经验值就按照[illegible]的比例分配。当队伍中有角色死掉时，拿到的经验值与参与战斗的时间成正比。利用这个法则，玩家也可以故意让队伍中只有一名角色，独占所有经验，快速为其升级。

## 获得最强装备

获得最强装备是游戏通关后的一大奋斗乐趣，这些装备都是通过炼金获得，但寻找素材的过程却尤为艰难。每做一件装备都要分为两个步骤，第二个步骤都只有1[illegible]%～[illegible]%的几率成功，一旦失败后就变成其他道具，且系统自动记录，无法关机重来，这时只有将失败产生的道具和リサイクルスト[illegible]ン（金币奖品）同时投入炼金釜，才能返还出原初道具。

## 简单赚取金钱

虽然打倒はぐれメタル等金属系怪物等获得丰厚的经验，但资金依旧是困扰我方的大问题。这里推荐给大家炼金赚钱法，原理就是采购[illegible]炼成物品，再拿到店里去卖，如果炼成物品的卖出价格比原料高，那么就可以利用价格差来反复获得金钱。

比较推荐的炼金有两种，一种是ぬくもりのシャブカ，材料需要如下[illegible]种：

[illegible]がわのフード（地点[illegible]ふなつきば/价格[illegible]550G）
[illegible]きぎのまもり（地点[illegible]エラフ[illegible]村/价格[illegible]240G）
[illegible]わらカウテル（地点[illegible]ホルベド集落/价格[illegible]1[illegible]0G）

炼金一次所需金额为[illegible]，炼出后的卖出价格为1200G，也就是有[illegible]的价格差。如果玩家有96030G的资金，就可以每样材料一次购买最大值99个炼金，这样获得的收益是[illegible]×99[illegible]G。

另一种则是[illegible]ルドメイル，材料如下：

[illegible]ルバーメイル（地点[illegible]サン[illegible]マロウ/价格[illegible]4000G）
[illegible]きんのブレスレット（地点[illegible]ウオの浜/价格[illegible]350G）
[illegible]きんのゆびわ（地点[illegible]ウオの浜/价格[illegible]220G）

炼金一次所需金额为4000+350[illegible]G，卖出价格为4900，价格差[illegible]330。[illegible]G的金钱可一次购买99套材料，一次收益330×99[illegible]G。这种炼金方法比第一种简单（采购点集中），收益也更多，但是一次需要45万多的本钱，玩家可以先用第一种方法赚取第一桶金。

天の[illegible]
▼
天のトーガ

天のトーガ＋進化の秘石×3＋ブルーオーブ×3
▼
蒼天のトーガ

[illegible]の兜（[illegible]）＋進化の秘石＋パープルオーブ
▼
祝福の兜

祝福の兜＋進化の秘石×3＋パープルオーブ×3
▼
審判の兜

[illegible]の鎧（[illegible]）＋進化の秘石＋レッドオーブ
▼
栄光の鎧

栄光の鎧＋進化の秘石×3＋レッドオーブ×3
▼
神話の鎧

天使のローブ（[illegible]）＋進化の秘石＋イエローオーブ
▼
大天使のローブ

大天使のローブ＋進化の秘石×3＋イエローオーブ×3
▼
セラフィムのローブ

## 最强武器入手法

[illegible]
佩几率出现。

[illegible]の剣（[illegible]）＋シルバーオーブ
▼
流星の剣

流星の剣＋進化の秘石×3＋シルバーオーブ×3
▼
銀河の剣

[illegible]の魔槍（[illegible]）＋[illegible]オーブ
▼
[illegible]の魔槍

[illegible]
▼
地獄の魔槍

[illegible]
▼
[illegible]オンダガー

[illegible]オンダガー＋進化の秘石×3＋[illegible]オーブ×3
▼
[illegible]オンダガー

[illegible]の杖（[illegible]）＋ブルーオーブ
▼
[illegible]

輝きの杖＋進化の秘石×3＋ブルーオーブ×3
▼
オーロラの杖

グリンガムのムチ（[illegible]）＋グリーンオーブ
▼
[illegible]グリンガムのムチ

[illegible]グリンガムのムチ＋進化の秘石×3＋グリーンオーブ×3
▼
[illegible]グリンガムのムチ

[illegible]の棍（[illegible]）＋ブルーオーブ
▼
明王の棍

明王の棍＋進化の秘石×3＋ブルーオーブ×3
▼
如来の棍

[illegible]王のツメ（[illegible]）＋[illegible]オーブ
▼
龙神のツメ

龙神のツメ＋進化の秘石×3＋[illegible]オーブ×3
▼
神龙のツメ

[illegible]の刃（[illegible]）＋グリーンオーブ
▼
无双刃

无双刃＋進化の秘石×3＋グリーンオーブ×3
▼
[illegible]

[illegible]（[illegible]）＋パープルオーブ
▼
ギガントアックス

ギガントアックス＋進化の秘石×3＋パープルオーブ×3
▼
[illegible]アックス

大地裂き（[illegible]）＋イエローオーブ
▼
大地裂き

大地裂き＋進化の秘石×3＋イエローオーブ×3
▼
[illegible]

[illegible]（[illegible]）＋シルバーオーブ
▼
[illegible]

[illegible]＋進化の秘石×3＋シルバーオーブ×3
▼
[illegible]

天使の弓（[illegible]）＋イエローオーブ
▼
大天使の弓

大天使の弓＋進化の秘石×3＋イエローオーブ×3
▼
セラフィムの弓

# 全敌方怪物出现区域

由于游戏中有怪物的遭遇率统计，下面就列出所有怪物的出现地点，方便大家查找。

| 编号 | 名字 | 系统 | 通常持有 | 通常持有概率 | 稀有持有 | 稀有持有概率 | 出现地点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム | スライム | やくそう | A | スライムゼリー | B | ウォルロ地方<br>キサゴナ遺跡 |
| 2 | ズッキーニャ | 植物 | [illegible] | A | [illegible] | E | ウォルロ地方 |
| 3 | モーモン | 恶魔 | [illegible] | B | せいすい | D | ウォルロ地方 |
| 4 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | C | [illegible] | D | ウォルロ地方 |
| 5 | [illegible] | 虫 | [illegible] | B | ちょうのはね | D | ウォルロ地方<br>エラフィタ地方 |
| 6 | ドラキー | 鸟 | [illegible] | B | [illegible] | D | ウォルロ地方<br>キサゴナ遺跡 |
| 7 | [illegible] | 怪人 | [illegible] | B | [illegible] | D | ウォルロ地方<br>キサゴナ遺跡 |
| 8 | [illegible] | 物质 | [illegible] | A | [illegible] | D | キサゴナ遺跡 |
| 9 | [illegible] | 机械 | [illegible] | C | [illegible] | D | キサゴナ遺跡 |
| 10 | [illegible] | 元素 | せいすい | C | [illegible] | E | キサゴナ遺跡<br>东セントシュタイン |
| 11 | ゆうれい | 僵尸 | せいすい | C | [illegible] | D | キサゴナ遺跡<br>西セントシュタイン |
| 12 | [illegible] | 恶魔 | [illegible] | C | [illegible]の杖 | D | 西セントシュタイン<br>东セントシュタイン<br>エラフィタ地方 |
| 13 | [illegible] | 怪人 | [illegible] | D | [illegible] | D | 西セントシュタイン<br>东セントシュタイン<br>エラフィタ地方 |
| 14 | [illegible] | スライム | [illegible] | A | [illegible] | A | 西セントシュタイン<br>东セントシュタイン<br>エラフィタ地方 |
| 15 | [illegible] | 植物 | [illegible] | A | ゆめみの花 | E | 西セントシュタイン<br>东セントシュタイン<br>エラフィタ地方 |
| 16 | [illegible] | スライム | [illegible] | A | [illegible] | A | 西セントシュタイン<br>エラフィタ地方 |
| 17 | [illegible] | 水 | [illegible] | B | 兵士の剑 | D | 西セントシュタイン<br>东セントシュタイン<br>エラフィタ地方 |
| 18 | [illegible] | 虫 | [illegible] | A | [illegible] | B | エラフィタ地方 |
| 19 | [illegible] | 兽 | [illegible] | B | [illegible] | C | エラフィタ地方 |
| 20 | [illegible] | 物质 | [illegible] | B | [illegible] | C | エラフィタ地方<br>[illegible]の森 |
| 21 | [illegible] | 虫 | [illegible] | B | [illegible] | C | 东セントシュタイン<br>エラフィタ地方<br>[illegible]の森 |
| 22 | [illegible] | 怪人 | [illegible] | C | [illegible] | E | エラフィタ地方<br>[illegible]の森 |
| 23 | [illegible] | 兽 | [illegible] | B | [illegible]の皮 | C | 东セントシュタイン<br>エラフィタ地方 |
| 24 | [illegible] | 鸟 | [illegible] | B | [illegible] | B | エラフィタ地方<br>[illegible]の森 |
| 25 | [illegible] | 怪人 | [illegible] | A | [illegible] | D | エラフィタ地方<br>[illegible]の森 |
| 26 | [illegible] | 兽 | [illegible]の花 | B | [illegible] | C | [illegible]の森 |
| 27 | [illegible] | 元素 | [illegible] | C | [illegible] | D | [illegible]の森<br>ルディアノ城 |
| 28 | [illegible] | 僵尸 | [illegible] | C | [illegible] | E | [illegible]の森<br>ルディアノ城 |
| 29 | ホイミスライム | スライム | [illegible] | A | [illegible] | A | ルディアノ城<br>西ベクセリア地方 |
| 30 | [illegible] | 恶魔 | [illegible] | C | [illegible]の杖 | E | ルディアノ城<br>东ベクセリア地方 |
| 31 | [illegible] | 怪人 | [illegible] | B | [illegible] | E | ルディアノ城 |
| 32 | [illegible] | 虫 | [illegible] | C | [illegible] | D | ルディアノ城 |
| 33 | [illegible] | 植物 | [illegible] | A | [illegible] | C | 东ベクセリア地方 |
| 34 | [illegible] | 机械 | キメラのつばさ | C | てつのクギ | D | 东ベクセリア地方<br>西ベクセリア地方 |
| 35 | [illegible] | 虫 | [illegible] | B | [illegible] | E | 东ベクセリア地方<br>西ベクセリア地方 |
| 36 | [illegible] | 怪人 | 天使のすず | C | [illegible] | D | 东ベクセリア地方<br>西ベクセリア地方 |

| 编号 | 名字 | 系统 | 通常掉落 | 通常掉落率 | 稀有掉落 | 稀有掉落率 | 出现地点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 37 | マタ ゴ | 植物 | るト キノコ | B | ナル ダケ | B | 东へクセ ア地方<br>西へクセッア地方 |
| 38 | ちまようたま | 元素 | せ す | A | 天使のすず | D | 东へクセリア地方<br>西へクセリア地方 |
| 39 | ウイ ゲスネーク | 龙 | へびのぬけがら | B | もちのはね | C | 东セント ユタイ<br>西へクセリア地方 |
| 40 | メイ キ ボ ズ | 鸟 | まん ゲコテ | B | まじ ら 皮 | C | 西へウチ ア地方 |
| 41 | む か | 虫 | へ う | B | 赤 サンゴ | D | 西へウチ 地方<br>海边の洞窟 |
| 42 | しかみ | 僵尸 | ぬのさ ず | B | ふんかやまう | E | 西へウチリア地方<br>封印のま |
| 43 | まじゅつ | 怪人 | まち 杖 | D | まほ つさ す | E | 封印のまこっ<br>アエルダ マ岛 |
| 44 | 子男 | 僵尸 | ごまさはつ | B | タ | D | 封印のまこ |
| 45 | おナイト | 物质 | ろ の爪 | C | 兵士の剑 | D | 封印のま<br>封印のま |
| 46 | メタルスライム | スライム | 上や そう | D | 命のきのみ | F | 南の岛<br>ウォルロ地方 高台 |
| 47 | プロ ア | 怪人 | 皮 ぼ | C | レザーマ ト | D | アエルダーマ岛 |
| 48 | スライムナイト | スライム | ニ | B | スライムセリ | E | アエルダ マ岛<br>ダ マの塔 |
| 49 | ち ち | 元素 | みかすな | C | | E | アエルダ マ岛 |
| 50 | トリル | 兽 | の皮 | B | 上 | C | アエルダ マ岛<br>ダ マの塔 |
| 51 | スライ タワ | スライム | スライムゼ | A | スライムピアス | C | アエルダ マ岛<br>ダ マの塔 |
| 52 | トロ ー | 元素 | のふん | B | おか す | E | アエルダ マ岛<br>海边の洞窟 |
| 53 | イ ゴ | 植物 | もし ま | A | ダケ | A | ダ マの塔<br>アエルダ マ岛 |
| 54 | ト キ | 鸟 | つはね | A | | D | アエルダーマ岛<br>ダ マの塔 |
| 55 | 死体 | 僵尸 | ト ロ | A | | E | アエルダ マ岛<br>ダ マの塔 |
| 56 | ひとつめピエロ | 恶魔 | まほうのせ す | C | ちから まも | D | アエルダ マ岛<br>ダ マの塔 |
| 57 | まよ ろ | 物质 | | D | よう | E | ダ マの塔<br>カラコタ地方 |
| 58 | トイオウ | 水 | | B | 赤 サ ゴ | C | 海边 洞窟<br>ヘレ の岸边 |
| 59 | | 鸟 | | A | かぜきりのはね | C | 海边 洞窟<br>ヘレ の岸边 |
| 60 | ダ | 水 | コケ | B | の | D | 海边の洞窟<br>ヘレ の岸边 |
| 61 | しびれ | 水 | まん | B | | C | 海边の洞窟<br>海 |
| 62 | ガマキャ | 水 | ガマのあぶ | A | ゲ ヘ ト ロ | C | 海边の洞窟<br>ヘレンの岸边 |
| 63 | れあげま | 虫 | のはな | A | | D | ヘレ の岸边<br>カラコタ地方 |
| 64 | おスキ | 植物 | 上 | B | | E | ヘレ の岸边<br>カラコタ地方 |
| 65 | イチョウ | 植物 | | C | | D | ヘレ の岸边 |
| 66 | おキ ゲ | 水 | 白い | B | 赤 サ ゴ | C | ヘレ の岸边<br>カラコタ地方 |
| 67 | リ ト | 兽 | 皮 | B | の | D | ヘレ の岸边<br>カラコタ地方 |
| 68 | ガ イ | 兽 | すな | C | の杖 | E | カラコタ地方<br>ヒタリ平原 |
| 69 | ゲートト | 兽 | ール | A | ま | D | カラコタ地方<br>ヒタリ平原 |
| 70 | おお | 鸟 | | B | | C | ヒタリ平原 |
| 71 | ヒ ゲモアイ | 物质 | の土 | B | の石 | E | ヒタ 平原<br>ヒタ 山 |
| 72 | タイガ ン ス | 兽 | ま うの皮 | A | ネ ラ ス | E | ヒタリ平原<br>サンマロウ地方 |
| 73 | スマイルロ ク | 物质 | 石 | B | の石 | D | ヒタリ山 |
| 74 | とくと | 僵尸 | ヘ ト ロ | B | メ | D | カラコタ地方<br>ヒタリ平原 |
| 75 | メタルライダー | スライム | ライト | D | | E | ヒタ 山<br>ヒタ 山 |
| 76 | メイジキメラ | 鸟 | キメラのはね | B | のおざお | E | グビアナ砂漠<br>サンマロウ地方 |
| 77 | | 植物 | 上や そう | C | | | タリ 岸<br>ヒタ 山 |

勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守护者

| 编号 | 名字 | 系统 | 通常掉落 | 通常掉落率 | 稀有掉落 | 稀有掉落率 | 出现地点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 78 | ストーンマン | 物质 | [illegible]の石 | B | 命の石 | E | ト[illegible]山<br>サ[illegible]マロウ地方 |
| 79 | [illegible]フェイス | 怪人 | [illegible] | C | [illegible] | E | サ[illegible]マロウ地方 |
| 80 | [illegible] | 恶魔 | [illegible] | B | 花[illegible] | C | サ[illegible]マロウ地方 |
| 81 | [illegible] | 兽 | [illegible]皮 | A | [illegible] | D | [illegible]タリ海岸<br>サ[illegible]マロウ地方 |
| 82 | [illegible] | 兽 | [illegible]皮 | A | [illegible] | E | サ[illegible]マロウ地方 |
| 83 | [illegible]スライム | スライム | 上[illegible] | C | スライムゼリー | D | サ[illegible]マロウ北洞窟<br>ウォルロ地方 高台 |
| 84 | [illegible] | 怪人 | [illegible] | D | [illegible] | D | サ[illegible]マロウ北洞窟 |
| 85 | [illegible] | 鸟 | [illegible] | B | [illegible] | E | サ[illegible]マロウ北洞窟 |
| 86 | [illegible] | 虫 | [illegible] | C | [illegible] | D | サ[illegible]マロウ地方<br>サ[illegible]マロウ北洞窟 |
| 87 | [illegible] | 机械 | [illegible] | C | [illegible] | D | サ[illegible]マロウ北洞窟<br>両[illegible]島 |
| 88 | [illegible] | 水 | 龙の[illegible] | [illegible] | [illegible] | D | サ[illegible]ロウ北洞窟<br>海<br>[illegible]タリ海岸 |
| 89 | [illegible] | スライム | スライム[illegible] | A | [illegible] | E | サ[illegible]マロウ北洞窟<br>ド[illegible]ール火山<br>ウォルロ地方 高台 |
| 90 | [illegible]スライム | スライム | スライムゼリー | A | スライムのかん[illegible] | F | サ[illegible]マロウ地方<br>両[illegible]島 |
| 91 | [illegible] | 水 | [illegible] | B | [illegible] | E | [illegible]タリ海岸<br>海 |
| 92 | [illegible] | 机械 | [illegible] | B | [illegible] | [illegible] | ゲ[illegible]ナ砂漠<br>海 |
| 93 | [illegible] | 水 | [illegible] | C | [illegible] | D | サ[illegible]マロウ地方 |
| 94 | [illegible] | 鸟 | [illegible] | C | [illegible] | D | ゲ[illegible]ナ砂漠<br>ゲ[illegible]ナ砂漠 |
| 95 | [illegible] | 水 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | D | [illegible]タリ海岸 |
| 96 | [illegible] | 物质 | [illegible] | C | [illegible] | F | ゲ[illegible]ナ砂漠 |
| 97 | [illegible] | 兽 | [illegible] | A | [illegible] | D | ゲ[illegible]ナ砂漠<br>ゲ[illegible]ナ砂漠 |
| 98 | [illegible] | 僵尸 | [illegible] | A | [illegible] | F | ゲ[illegible]ナ砂漠<br>ゲ[illegible]ナ地下水道 |
| 99 | [illegible] | 元素 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | D | ゲ[illegible]ナ地下水道 |
| 100 | [illegible]兵 | 僵尸 | [illegible] | B | [illegible] | D | ゲ[illegible]ナ地下水道<br>ゲ[illegible]ナ地下水道 |
| 101 | [illegible] | 龙 | [illegible] | A | [illegible] | B | 西[illegible]地方<br>小島 |
| 102 | [illegible] | 兽 | [illegible] | A | [illegible] | F | [illegible]海岸<br>ゲ[illegible]ナ地下水道 |
| 103 | [illegible] | 恶魔 | [illegible] | A | [illegible] | C | ゲ[illegible]ナ地下水道<br>[illegible]地方 |
| 104 | [illegible] | 龙 | 龙[illegible] | B | [illegible] | E | [illegible]湿地<br>[illegible]地方 |
| 105 | [illegible] | 植物 | [illegible]石 | C | [illegible] | E | [illegible]地方<br>両[illegible]島 |
| 106 | [illegible] | 龙 | [illegible] | A | 龙[illegible] | B | [illegible]湿地<br>[illegible]地方 |
| 107 | [illegible] | 水 | 白[illegible] | B | [illegible] | D | [illegible]岸边<br>[illegible]湿地 |
| 108 | [illegible] | 兽 | [illegible]の皮 | A | [illegible] | D | ゲ[illegible]ナ砂漠<br>[illegible]湿地 |
| 109 | [illegible] | 虫 | [illegible] | A | [illegible] | D | [illegible]湿地<br>両[illegible]島 |
| 110 | [illegible] | 植物 | [illegible] | B | [illegible] | D | [illegible]湿地<br>カル[illegible]ト大草原 |
| 111 | ゲール | 僵尸 | [illegible] | B | [illegible] | D | ゲ[illegible]ナ地下水道<br>[illegible]湿地 |
| 112 | [illegible] | 机械 | [illegible] | B | [illegible] | E | カル[illegible]ト大草原<br>ダダマルダ山 |
| 113 | 突[illegible] | 兽 | [illegible] | A | [illegible] | C | カル[illegible]ト大草原<br>ダダマルダ山 |
| 114 | [illegible] | 鸟 | [illegible] | B | [illegible] | D | カル[illegible]ト大草原<br>ダダマルダ山 |
| 115 | [illegible] | 兽 | [illegible] | A | [illegible] | C | カルバド大草原<br>ダダマルダ山 |
| 116 | [illegible]岩 | 物质 | [illegible]石 | A | [illegible] | E | カル[illegible]ト大草原<br>ダダマルダ山 |
| 117 | [illegible] | 兽 | [illegible]の皮 | C | [illegible] | [illegible] | カル[illegible]ド大草原<br>[illegible]山 |

| 编号 | 名字 | 系统 | 通常掉落 | 通常掉落率 | 稀有掉落 | 稀有掉落率 | 出现地点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 118 | ストロン[illegible] | 兽 | やわらか[illegible] | B | プラチナ[illegible] | E | カズチィチィ山<br>[illegible]ホ地方 |
| 119 | ヌ[illegible] | 恶魔 | こ[illegible]つばさ | A | あ[illegible] | C | ヒタリ海岸<br>カズチ[illegible]チィ山 |
| 120 | [illegible] | 怪人 | [illegible] | C | [illegible] | F | カズチャ村 |
| 121 | ザオ[illegible] | 物质 | きよめの水 | B | [illegible]の鎧 | E | カズチャ村<br>[illegible]ホ地方 |
| 122 | [illegible]がみ兵 | 僵尸 | [illegible]めん | D | [illegible] | E | カズチャ村<br>[illegible]ホ地方<br>オ[illegible]ブリの塔 |
| 123 | [illegible] | 物质 | [illegible] | D | [illegible]メイル | E | カズチャ村 |
| 124 | トロル | 恶魔 | [illegible] | A | [illegible] | F | カズチィチィ山<br>カズチャ村 |
| 125 | [illegible] | 元素 | [illegible] | C | [illegible] | D | エルマニオン雪原<br>エルマニオ[illegible]海岸 |
| 126 | キラ[illegible] | 兽 | [illegible] | A | [illegible] | D | エルマニオン雪原<br>エルマニオ[illegible]海岸 |
| 127 | [illegible] | 物质 | [illegible] | C | [illegible]の盾 | F | エルマニオ[illegible]雪原<br>エルマニオン海岸 |
| 128 | [illegible] | 鸟 | [illegible] | C | [illegible] | E | エルマニオン雪原<br>エルマニオン海岸 |
| 129 | [illegible] | 恶魔 | [illegible] | A | [illegible] | D | エルマニオン雪原<br>アイス[illegible]海岸 |
| 130 | ホワイト[illegible] | 兽 | [illegible] | B | きようさのたね | F | エルマニオ[illegible]雪原<br>アイス[illegible]海岸 |
| 131 | [illegible] | スライム | [illegible] | A | [illegible] | A | アイス[illegible]海岸<br>エル[illegible]オン地下校舎 |
| 132 | [illegible] | 怪人 | [illegible] | B | [illegible] | D | エルマニオ[illegible]雪原<br>アイス[illegible]海岸 |
| 133 | [illegible] | 物质 | [illegible] | C | [illegible] | F | エル[illegible]オ[illegible]地下校舎 |
| 134 | [illegible]トール | 物质 | [illegible] | D | [illegible] | E | エル[illegible]オン地下校舎<br>オ[illegible]の塔 |
| 135 | [illegible] | 僵尸 | [illegible] | C | [illegible] | E | エル[illegible]オ[illegible]地下校舎<br>アイス[illegible]海岸 |
| 136 | [illegible] | 恶魔 | [illegible] | D | [illegible] | E | エル[illegible]オン地下校舎<br>ヒタリ海岸 |
| 137 | [illegible] | 水 | [illegible]の石 | C | [illegible] | E | 闇の島<br>アイスバリー海岸<br>ヒタリ海岸 |
| 138 | [illegible] | 龙 | [illegible] | A | [illegible] | E | 龙の[illegible]き地方<br>海 |
| 139 | [illegible] | 怪人 | [illegible] | C | [illegible]の盾 | C | 东ナザム地方<br>西ナザム地方<br>[illegible]ホ[illegible]地方 |
| 140 | [illegible] | 虫 | [illegible]の[illegible] | C | [illegible] | E | オ[illegible]ブリの塔<br>东ナザム地方<br>[illegible]塔 |
| 141 | [illegible] | 兽 | [illegible] | B | [illegible]の皮 | C | 东ナザム地方<br>西ナザム地方<br>オ[illegible]の塔 |
| 142 | [illegible] | 元素 | [illegible] | C | [illegible] | F | 东ナザム地方 |
| 143 | [illegible] | 恶魔 | [illegible] | B | [illegible] | D | 东ナザム地方<br>西ナザム地方 |
| 144 | [illegible]の騎士 | 僵尸 | [illegible] | C | プラチナ[illegible] | D | 东ナザム地方<br>西ナザム地方 |
| 145 | [illegible] | 恶魔 | [illegible] | A | [illegible] | B | 西ナザム地方<br>魔獣の洞窟<br>[illegible]ホ[illegible]地方 |
| 146 | [illegible] | 僵尸 | [illegible] | A | [illegible] | E | オ[illegible]ブリの塔<br>魔獣の洞窟 |
| 147 | [illegible] | 物质 | [illegible] | D | [illegible]めん | E | 西ナザム地方<br>魔獣の洞窟 |
| 148 | [illegible] | 恶魔 | [illegible] | D | [illegible] | E | 魔獣の洞窟 |
| 149 | [illegible] | 物质 | [illegible] | C | [illegible]石 | E | 魔獣の洞窟<br>龙の[illegible]地方 |
| 150 | [illegible] | 物质 | [illegible]の石 | B | [illegible]の石 | E | 魔獣の洞窟<br>龙の[illegible]地方<br>[illegible]大草原 |
| 151 | [illegible] | 物质 | [illegible]石 | B | [illegible] | D | 魔獣の洞窟 |
| 152 | [illegible] | 龙 | 龙[illegible] | B | [illegible] | F | 魔獣の洞窟<br>龙の[illegible]地方 |
| 153 | [illegible]メタル | スライム | [illegible] | C | [illegible] | E | 魔獣の洞窟 B2-3F<br>[illegible]地方 高台 |
| 154 | [illegible] | 恶魔 | [illegible]の皮 | E | [illegible] | [illegible] | [illegible]海岸<br>[illegible] |

| 編号 | 名字 | 系統 | 通常掉落 | 通常掉落率 | 稀有掉落 | 稀有掉落率 | 出現地点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 155 | ヘル ケ カル | 鳥 | まり の土 | B | ち ーのかし | D | 竜の門<br>竜のし ほ地方 |
| 156 | ア ドワアルフ | 鳥 | ようかんのカケラ | C | ト らおき | D | 竜のし ぼ地方<br>竜のつ ぎ地方 |
| 157 | サイクロプス | 悪魔 | んま | B | きがわウベスト | E | 竜のし ぼ地方<br>竜のつぎき地方 |
| 158 | きの大天 | 元素 | かずちのたま | B | かずちの杖 | E | 竜のし ほ地方<br>竜のあぎと地方 |
| 159 | メガザルロ ク | 物質 | ほ たん石 | B | せか のしず | E | ヤ ホ 地方<br>オンダリの塔<br>竜のし ぼ地方 |
| 160 | ようがんヒロ | 物質 | よ がんのカケラ | B | き すう | D | 竜のあぎと地方<br>ト ル火山 |
| 161 | ゴ レム | 物質 | もつ石 | B | スル つぜき | E | ピタ 海岸 |
| 162 | キ オ ス | 水 | 竜 ろこ | B | き うの | D | 竜の はき地方<br>海 |
| 163 | ト ギスモ | 元素 | ど のこな | C | ほつれた盾 | E | ノヤ ホ 地方<br>竜のし ぼ地方 |
| 164 | エ ルチ オ ト | 怪人 | つせき | C | ト ルナ ウル | D | ト ル火山 |
| 165 | マグマロ | 元素 | かんのカケラ | B | マグマの杖 | E | アイス リ 海岸 |
| 166 | りゅう兵士 | 竜 | 竜 ろこ | B | んき のサーベル | E | ト ル火山<br>ト ル火山 |
| 167 | ゴ ト ド | 物質 | かがみ石 | C | きドゥ ト ウー | E | ノヤ ホ 地方<br>ト ル火山 |
| 168 | ようがんま ん | 元素 | ようがんのカケラ | B | イトスの | E | ト ル火山<br>竜の ぎ地方<br>ヒタリ海岸 |
| 169 | ド トラゴン | 竜 | 燃りのツメ | B | 竜 ろこ | B | ト ル火山<br>竜の び地方 |
| 170 | ヘルダイ | 水 | 竜 ろ | C | みなりの杖 | E | 竜の ぼ地方<br>閉ざされた牢獄 |
| 171 | 僵戸ナイト | 僵戸 | ド ヘトロ | A | | E | ガナ 帝国領<br>ガナ 帝国城<br>海 |
| 172 | ターケチ | 虫 | ガマ あ | A | きのよろ | E | ガナ 帝国領<br>南 島 |
| 173 | 影の騎士 | 僵戸 | るのとびら | C | すらまい | E | ガナン帝国領<br>ガナン帝国城<br>ヤ 湿地 高台 |
| 174 | ト ゴ | 机械 | てつのクギ | B | すぎ のうね | E | ガナ 帝国領<br>ガナ 帝国城 |
| 175 | オウ アリ ト ザ | 兽 | まし 皮 | B | まし のういン | C | ガナン帝国領<br>ゲ ド 砂漠・高台 |
| 176 | キラ ザ | 物质 | まほ のよろ | E | まく のうね | E | ガナ 帝国領<br>ガナン帝国城 |
| 177 | フロストキラーモ | 元素 | おりの | B | んい せ す | D | ガナ 帝国領<br>ガナン帝国城<br>アルマの塔 |
| 178 | んまじん | 物质 | 命 石 | D | サイクルスト | E | ガナ 帝国領<br>ガナン帝国城<br>アルマの塔 |
| 179 | ボストロ ル | 悪魔 | ん まう | B | ギ ゴ二 | D | ガナ 帝国城<br>閉ざされた牢獄 |
| 180 | キャ キ ヴ | 兽 | ガマのあ | A | んの すの | D | ガナ 帝国城<br>ゲ ド 砂漠・高台 |
| 181 | ナイトリ ナ | 僵戸 | トゲ イウ | D | ザ ルト | E | ガナ 帝国城<br>閉ざされた牢獄 |
| 182 | ワイトキ グ | 僵戸 | き のころも | E | う のうね | E | ガナン帝国城<br>閉ざされた牢獄 |
| 183 | クローハ ズ | 怪人 | まんすの | D | トラヴ メイル | E | 閉ざされた牢獄<br>オ ゴ 高台 |
| 184 | ウィンゲデモル | 悪魔 | ん ぬぐわ | C | トウロのゆびわ | E | 閉ざされた牢獄<br>海 |
| 185 | ス ア ガ | 竜 | 竜 ろこ | D | トラゴ キ ー | E | 閉ざされた牢獄<br>絶望と憎悪の魔宮 |
| 186 | う まじん | 物质 | せき | B | | E | 閉ざされた牢獄 |
| 187 | サメ ゴ ロ ト | 竜 | | A | 竜 | C | 西ナザム地方 高台<br>閉ざされた牢獄 |
| 188 | キ ラ ク ラ ブ | 水 | はみみつ花 | B | ど のナイフ | E | 閉ざされた牢獄<br>絶望と憎悪の魔宮 |
| 189 | ホ ナ | 悪魔 | のりのゆびわ | D | | E | 絶望と憎悪の魔宮<br>西 ウ ア地方・小島 |
| 190 | ヘルクラウザ | 元素 | かずちのたま | B | ま ク | | 絶望と憎悪の魔宮<br>アル の塔 |

| 编号 | 名字 | 系统 | 普通持有 | 普通持有率 | 稀有持有 | 稀有持有率 | 出现地点 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 191 | トドラゴン | 龙 | 竜のうろこ | B | ドラゴンクロー | E | 绝望と憎悪の魔宫<br>ナユルダーマ岛 高台 |
| 192 | ギガンテス | 恶魔 | ちからのゆびわ | D | ジャイアントクラブ | E | 绝望と憎悪の魔宫<br>アルマの塔 |
| 193 | アカ ライ | 鸟 | 赤 サ ゴ | C | ドライ | E | 绝望と憎悪の魔宫<br>オンザリの崖 高台 |
| 194 | マ クア マ | 物质 | まよけのすず | C | ヘルト | E | 绝望と憎悪の魔宫 |
| 195 | ベホマスライム | スライム | スライムゼリー | B | さんのうぐすり | D | 绝望と憎悪の魔宫<br>ウォルロ地方 高台 |
| 196 | トロルキング | 恶魔 | 特やくそう | C | お うちらまう | E | 绝望と憎悪の魔宫<br>オンザリの崖 高台 |
| 197 | のメ ト サ | 恶魔 | まじょの服 | E | エルフののみぐすり | F | 绝望と憎悪の魔宫<br>西セクセリア地方 |
| 198 | しくしろ | 鸟 | ちのめ み | C | カラフルチェチェ | F | 绝望と憎悪の魔宫<br>オンザ の崖 高台 |
| 199 | ナイトキング | 僵尸 | ダ ク ルト | D | トクロのかぶと | F | 绝望と憎悪の魔宫<br>アイス リ 海岸・岛 |
| 200 | キダントドラゴン | 龙 | 竜の ろこ | B | ミラーメタル | E | 绝望と憎悪の魔宫<br>アルマの塔 |
| 201 | ヘルストラ | 恶魔 | あ まのタトゥ | B | くさにらへんみ | E | 绝望と憎悪の魔宫<br>アルマの塔 |
| 202 | ときかずん | 元素 | おりうす し | B | リサイクルストーン | F | 绝望と憎悪の魔宫<br>アイス 海岸 岛<br>宝の地图的洞窟<br>地形 雪 |
| 203 | キラ イガ | 兽 | うまのふん | B | ハルサ ン | E | 绝望と憎悪の魔宫<br>ナユルダ マ岛 高台<br>ザ マ塔 |
| 204 | ひとくい | 物质 | れいさらメダル | B | きんのブレスレ ト | E | サ ロウ北洞窟<br>藏稿子要出现<br>魔獣ノ洞窟<br>カナ 帝国城 |
| 205 | ク | 物质 | ちいさなメダル | B | きんプロザリオ | D | アルマの塔<br>藏稿子要出现<br>宝 地图的洞窟<br>地形 土 |
| 206 | スライムベホマズン | スライム | スライムゼリー | D | スライムのかんむり | E | 宝の地图的洞窟<br>地形 土 遗迹 |
| 207 | ゴルバトナム | スライム | ケ アキねんさ | B | きんさ | F | 宝の地图的洞窟<br>地形 土 遗迹 |
| 208 | フストア ク | 虫 | あ ぐのグロ ブ | D | エナメルのくつ | E | 宝の地图的洞窟<br>地形 土 火 |
| 209 | ザ ウトロル | 恶魔 | まりょ の土 | B | まぞくのチェニック | E | 宝の地图的洞窟<br>地形 土 |
| 210 | スターキメラ | 鸟 | ひかりの石 | A | ほ のカケラ | E | ゲビアナ砂漠 高台<br>宝の地图的洞窟<br>地形 土 遗迹 |
| 211 | キリメカヲ | 兽 | へと メタル | C | チェイ トレス | E | 宝の地图的洞窟<br>地形 土 |
| 212 | ヘル ン ュ | 元素 | レイ ロ ド | C | 木 ごうし | D | 宝の地图的洞窟<br>地形 土 |
| 213 | おうか ラ | 水 | みかわずら | B | トライ ト | D | アルマの塔<br>宝の地图的洞窟<br>地形 土 |
| 214 | メタルキ ク | スライム | スライムのかんむり | E | オリ ルコン | F | 宝の地图的洞窟<br>地形 土 遗迹 火 |
| 215 | ゴ トライザ | スライム | さやっきの剣 | E | う のさ ト | F | 宝の地图的洞窟<br>地形 土 |
| 216 | レ ト ース | 兽 | まのふん | A | りんのおう | F | 宝の地图的洞窟<br>地形 土 |
| 217 | カメゴンレ ェト | 龙 | こう | A | ドラゴ ルト | D | 宝の地图的洞窟<br>地形 土 |
| 218 | デスタラ チュラ | 虫 | まだ し | A | の ケ ト | E | 宝の地图的洞窟<br>地形 土 |
| 219 | アイア ゴルト | 兽 | ま ゅうの皮 | C | プラチナ うせき | E | 宝の地图的洞窟<br>地形 遗迹 |
| 220 | スライムマデュラ | スライム | スライムゼ | C | ありさくのかぶと | E | 宝の地图的洞窟<br>地形 遗迹 |
| 221 | まおうのかめん | 物质 | あくまのタトゥー | C | おうかんの盾 | E | 宝の地图的洞窟<br>地形 遗迹 水 |
| 222 | サタ メイル | 物质 | こ ためん | D | はかての盾 | F | 宝の地图的洞窟<br>地形 遗迹 |
| 223 | ヒュデ ル | 恶魔 | た まど ほ | D | まと ロ ブ | F | 宝の地图的洞窟<br>地形 遗迹 |
| 224 | ボ ンスライダ | 虫 | まだっくもし | A | ル ル | E | 宝の地图的洞窟<br>地形 遗迹 |

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

| 编号 | 名字 | 系统 | 通常掉落 | 通常掉落率 | 稀有掉落 | 稀有掉落率 | 出现地点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 225 | キマイラロード | 鳥 | おかみ石 | C | あ　まのムチ | D | 宝　地图的洞窟<br>地形　遗迹 |
| 226 | ゴールデンスライム | スライム | [illegible] | E | オ　[illegible] | F | 宝の地图的洞窟<br>地形　遗迹・雷 |
| 227 | [illegible] | 机械 | [illegible] | E | ふしぎいのおおなた | F | 宝の地图的洞窟<br>地形　遗迹 |
| 228 | [illegible] | 机械 | [illegible] | C | [illegible]メイル | E | 宝の地图的洞窟<br>地形　遗迹 |
| 229 | プラチナキング | スライム | プラチナ　[illegible] | A | [illegible] | F | 宝の地图的洞窟<br>地形　遗迹 |
| 230 | [illegible] | 恶魔 | [illegible] | B | [illegible] | E | [illegible]島<br>宝の地图的洞窟<br>地形　雷 |
| 231 | メ[illegible]ストフェレス | 物质 | [illegible]のグローブ | D | [illegible] | E | 宝の地图的洞窟<br>地形　雷 |
| 232 | ロード[illegible] | 僵尸 | [illegible] | D | [illegible]んかんのエプロン | E | 宝の地图的洞窟<br>地形　雷 |
| 233 | [illegible] | 兽 | [illegible]石 | C | [illegible] | F | 宝　地图的洞窟<br>地形　雷 |
| 234 | [illegible] | 物质 | ちいさなメダル | A | [illegible] | E | 宝の地图的洞窟<br>宝箱 |
| 235 | [illegible] | 元素 | こおりのけっしょう | C | [illegible] | E | [illegible]リー海岸　島<br>宝の地图的洞窟<br>地形　雷 |
| 236 | [illegible] | 元素 | [illegible]石 | B | [illegible] | C | 宝　地图的洞窟<br>地形　雷 |
| 237 | [illegible] | 僵尸 | [illegible] | D | 古强者[illegible] | F | 宝の地图的洞窟<br>地形　雷 |
| 238 | [illegible] | 兽人 | [illegible]石 | C | [illegible] | D | 宝　地图的洞窟<br>地形　火 |
| 239 | [illegible]天马 | 兽 | [illegible] | B | [illegible] | F | 宝の地图的洞窟<br>地形　火 |
| 240 | [illegible] | 物质 | [illegible] | B | 战士の剑 | E | 宝　地图的洞窟<br>地形　火 |
| 241 | [illegible] | 鸟 | [illegible]のおうぎ | D | [illegible] | E | 宝の地图的洞窟<br>地形　火 |
| 242 | [illegible] | 元素 | ようがんのかケラ | B | [illegible] | E | 宝　地图的洞窟<br>地形　火 |
| 243 | [illegible] | 兽 | [illegible] | D | [illegible] | E | 宝の地图的洞窟<br>地形　火 |
| 244 | [illegible] | 龙 | 龙[illegible] | A | [illegible]の石 | D | 宝の地图的洞窟<br>地形　火 |
| 245 | [illegible] | 恶魔 | [illegible]の皮 | A | [illegible] | E | 宝　地图的洞窟<br>地形　火 |
| 246 | [illegible] | 兽 | [illegible] | E | [illegible] | E | 宝の地图的洞窟<br>地形　火 |
| 247 | [illegible] | 恶魔 | [illegible]の杖 | D | 大地のキモト | E | [illegible]海岸　高台<br>宝の地图的洞窟<br>地形　水 |
| 248 | [illegible] | 物质 | [illegible] | C | [illegible] | D | 宝の地图的洞窟<br>地形　水 |
| 249 | [illegible] | 恶魔 | [illegible] | A | [illegible] | D | 宝の地图的洞窟<br>地形　水 |
| 250 | [illegible] | 龙 | 龙のうろこ | B | 古强者[illegible] | E | 宝の地图的洞窟<br>地形　水 |
| 251 | [illegible] | 兽 | [illegible]皮 | A | [illegible] | E | 宝の地图的洞窟<br>地形　水 |
| 252 | [illegible] | スライム | [illegible] | D | [illegible]剑 | E | 宝の地图的洞窟<br>地形　水 |
| 253 | [illegible] | 水 | [illegible] | C | [illegible] | E | 宝の地图的洞窟<br>地形　水 |
| 254 | [illegible] | 龙 | 龙のうろこ | A | [illegible] | D | 宝の地图的洞窟<br>地形　水 |
| 255 | [illegible] | 水 | [illegible] | B | [illegible] | E | 宝の地图的洞窟<br>地形　水 |
| 256 | [illegible] | 水 | [illegible] | C | [illegible] | D | 宝の地图的洞窟<br>地形　水 |

# BOSS怪物

| 编号 | 名字 | 系统 | 通常掉落 | 稀有掉落 | 出现地点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 257 | [illegible] | 兽 | [illegible]皮 | - | [illegible]遗迹 |
| 258 | [illegible]黑骑士 | 僵尸 | [illegible] | | [illegible] |
| 259 | 妖女[illegible] | 恶魔 | [illegible] | - | [illegible] |
| 260 | [illegible] | 元素 | [illegible] | | 封印の[illegible] |
| 261 | 魔[illegible] | [illegible] | [illegible] | | [illegible]の塔 |
| 262 | [illegible] | 水 | [illegible] | | [illegible] |
| 263 | 石の番人 | 物质 | [illegible] | | 石[illegible]町 |
| 264 | 妖精虫[illegible] | 虫 | [illegible] | | [illegible]洞窟 |
| 265 | [illegible] | 龙 | 龙[illegible] | | [illegible]地下水道 |
| 266 | 咒幻师[illegible] | 恶魔 | [illegible] | | [illegible] |
| 267 | 魔教师[illegible] | 怪人 | [illegible] | | [illegible]地下牢 |
| 268 | [illegible] | 兽 | [illegible] | | [illegible] |
| 269 | [illegible] | 龙 | 龙[illegible] | | [illegible] |
| 270 | [illegible]将军 | 兽 | [illegible] | - | [illegible] |
| 271 | [illegible]将军 | 鸟 | [illegible] | | [illegible]帝国城 |
| 272 | [illegible]将军 | 兽 | [illegible] | - | [illegible]帝国城 |
| 273 | 暗黑皇帝[illegible] | | | | [illegible]帝国城 |
| 274 | 暗黑皇帝[illegible] | [illegible] | [illegible] | | [illegible]帝国城 |
| 275 | [illegible] | 龙 | [illegible] | | 绝望と憎恶の魔宫 |
| 276 | 堕天使[illegible] | [illegible] | | | 绝望と憎恶の魔宫 |
| 277 | 堕天使[illegible] | [illegible] | | | 绝望と憎恶の魔宫 |
| 278 | [illegible]魔神 | [illegible] | [illegible] | | [illegible]城（下载クエスト No.[illegible]） |
| 279 | [illegible] | 兽 | [illegible]皮 | | [illegible]城下水道（下载クエスト No139） |
| 280 | [illegible]王 | | [illegible] | | [illegible]帝国城（下载クエスト No145） |
| 281 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | - | 天[illegible]（下载クエスト No.50） |
| 282 | [illegible] | 兽 | 龙の[illegible] | | [illegible]の塔（下载クエスト No162） |
| 283 | 黑龙丸 | 兽 | 宝の地图 盗[illegible] | [illegible] 10% [illegible] 2% | 宝の地图的洞窟 |
| 284 | [illegible] | 兽 | 宝の地图 盗[illegible] | [illegible] 10% [illegible] 2% | 宝の地图的洞窟 |
| 285 | [illegible] | [illegible] | 宝の地图 盗[illegible] | [illegible] 5% [illegible] 2% | 宝の地图的洞窟 |
| 286 | [illegible] | 机械 | 宝の地图 盗[illegible] | [illegible] 5% [illegible] 2% | 宝の地图的洞窟 |
| 287 | [illegible] | 龙 | 宝の地图 盗[illegible] | [illegible] 5% [illegible] 2% | 宝の地图的洞窟 |
| 288 | [illegible] | 僵尸 | 宝の地图 盗[illegible] | [illegible] 5% [illegible]盾 2% | 宝の地图的洞窟 |
| 289 | [illegible] | 恶魔 | 盗[illegible] | [illegible] 5% [illegible] 2% | 宝の地图的洞窟 |
| 290 | 怪力军曹[illegible] | 兽 | 盗[illegible] | 战士[illegible] 5% [illegible] 2% | 宝の地图的洞窟 |
| 291 | 邪眼皇帝[illegible] | 鸟 | 盗[illegible] | [illegible] 5% [illegible] 2% | 宝の地图的洞窟 |
| 292 | 魔兽神[illegible] | 兽 | 盗[illegible] | [illegible] 5% [illegible] 2% | 宝の地图的洞窟 |
| 293 | 破坏神[illegible] | [illegible] | 盗[illegible] | [illegible] 10% 天使[illegible] 2% | 宝の地图的洞窟 |
| 294 | [illegible] | 龙 | 盗[illegible] | [illegible] 0% 龙王の地图 5% | 宝の地图的洞窟 |
| 295 | 龙王 | | [illegible]メダル | [illegible]の地图 | 宝の地图的洞窟（[illegible]から得る） |
| 296 | [illegible] | [illegible] | [illegible]メダル | [illegible]オーブ | 宝の地图的洞窟（下载クエスト No151） |
| 297 | [illegible] | [illegible] | [illegible]メダル | 勇者各种[illegible]地图 | 宝の地图的洞窟（クエスト No082） |
| 298 | [illegible] | [illegible] | [illegible]メダル | [illegible]オーブ | 宝の地图的洞窟（下载クエスト No167） |
| 299 | [illegible] | [illegible] | [illegible]メダル | [illegible]オーブ [illegible]の地图 | 宝の地图的洞窟（龙王Lv16以上） |
| 300 | エスタ[illegible] | [illegible] | [illegible]メダル | [illegible]オーブ | 宝の地图的洞窟（下载クエスト No152） |
| 301 | [illegible] | [illegible] | [illegible]メダル | ブルーオーブ | 宝の地图的洞窟（[illegible]Lv16以上） |
| 302 | [illegible] | [illegible] | [illegible]メダル | [illegible]の地图 | 宝の地图的洞窟（[illegible]Lv6以上） |
| 303 | デスタム[illegible] | [illegible] | [illegible]メダル | イエローオーブ | 宝の地图的洞窟（下载クエスト No158） |
| 304 | ダークドレアム | [illegible] | [illegible]メダル | オーブ各种 | 宝の地图的洞窟（下载クエスト No184） |
| 305 | [illegible] | [illegible] | [illegible]メダル | ブルーオーブ | 宝の地图的洞窟（下载クエスト No176） |
| 306 | [illegible] | [illegible] | [illegible]メダル | [illegible]オーブ 天空防具 | 宝の地图的洞窟（[illegible]Lv5以上） |
| 307 | [illegible] | [illegible] | [illegible]メダル | [illegible]オーブ | 宝の地图的洞窟（下载クエスト No179） |

舞王似乎偏好于世嘉的机器，他收藏的都是些豪华版。

作为20世纪最杰出的流行歌手，迈克尔·杰克逊的辞世让无数歌迷倍感痛惜。其实我们的舞王在生前是一个标准的街机电玩迷，前段时间有国外网站对迈克尔·杰克逊的梦幻私人街机厅作了一个全景扫描，通过这次扫描我们可以看见舞王收集的街机大大小小至少一百多台，其中包括有《真人快打》、《铁拳2》、《疯狂吉他》、《银河之力Ⅰ》、《超级街霸2》，以及两个版本的《疯狂出租车》等等。除开这些游戏，私人街机厅里还放置着大量漫画角色的等身比例塑像，想必这些东西都让我们的舞王“破费”了一笔吧（笑）

日本宅男们的
七夕愿望
提供
七夕已经过了 不过由
的这些图实在很有趣
是放上来给大家看看
自己的愿望写下并挂在许愿树上 在
的许愿树 上面挂满了宅男们的各
"水树奈奈是我的新娘。"
"我想成为人气成人漫画家。"
"希望能登麻美子今年穿上护士装。"
"我要娶冷！"
"希望团长大人来我家！"
胧月：

■头上顶着问号，背后挂着"Kick Me"的字条，哪个好心的"斯内克"能帮这位哥们一把，完成他的心愿？

■来自《生化危机》中的克里斯和吉尔。吉尔并没有采用5代中的造型，看来还是短发版的吉尔最受玩家们的认可。

■《捉鬼敢死队》[illegible]

▶这位小美人鱼还算可人，但手中的道具就有点…

■这位金刚狼先生POSE摆得不错，但在身材和帅气程度上和杰克曼叔叔还是有一定差距的。

# 实体巨型高达于东京亮相

胧月 提供

■入口处的远景 看上去还算一般。

■到了近处 就能看出实物的高大了。

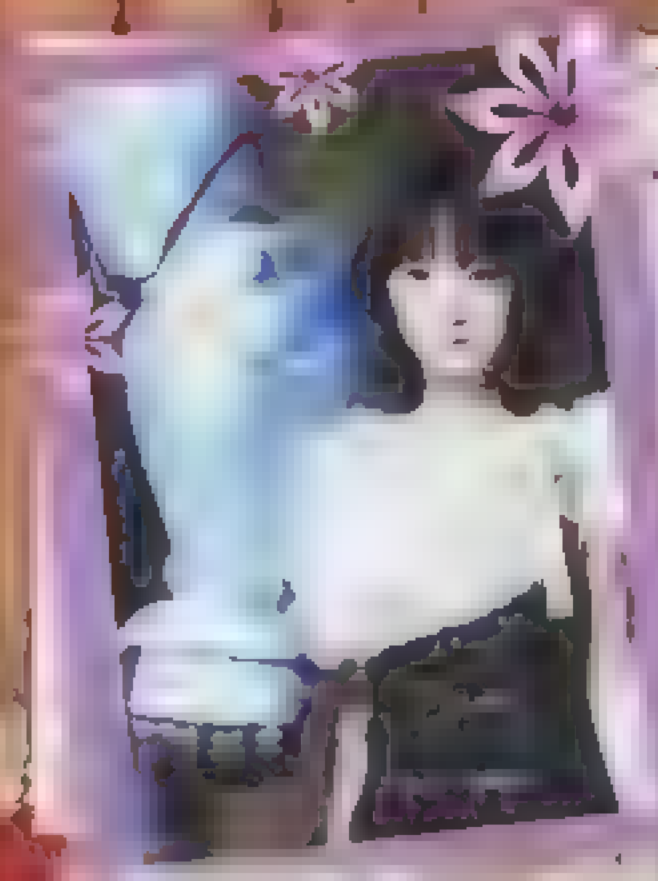
▲身体各部分的质感像极了模型 不过这可不是MG之流可以比拟的。

▲限定版的卡普和模型 一般市店里是找不到的。

宅回首
OTAKU
栏目主持
萌属性解析篇
傲娇（下）
损友型
……不知道正在享受怒
明假期的读者朋友们这一个月……得怎样呢？为了改版，小编们近期可是忙

## 男性傲娇角色

人被绑在一起的情节也太多了吧



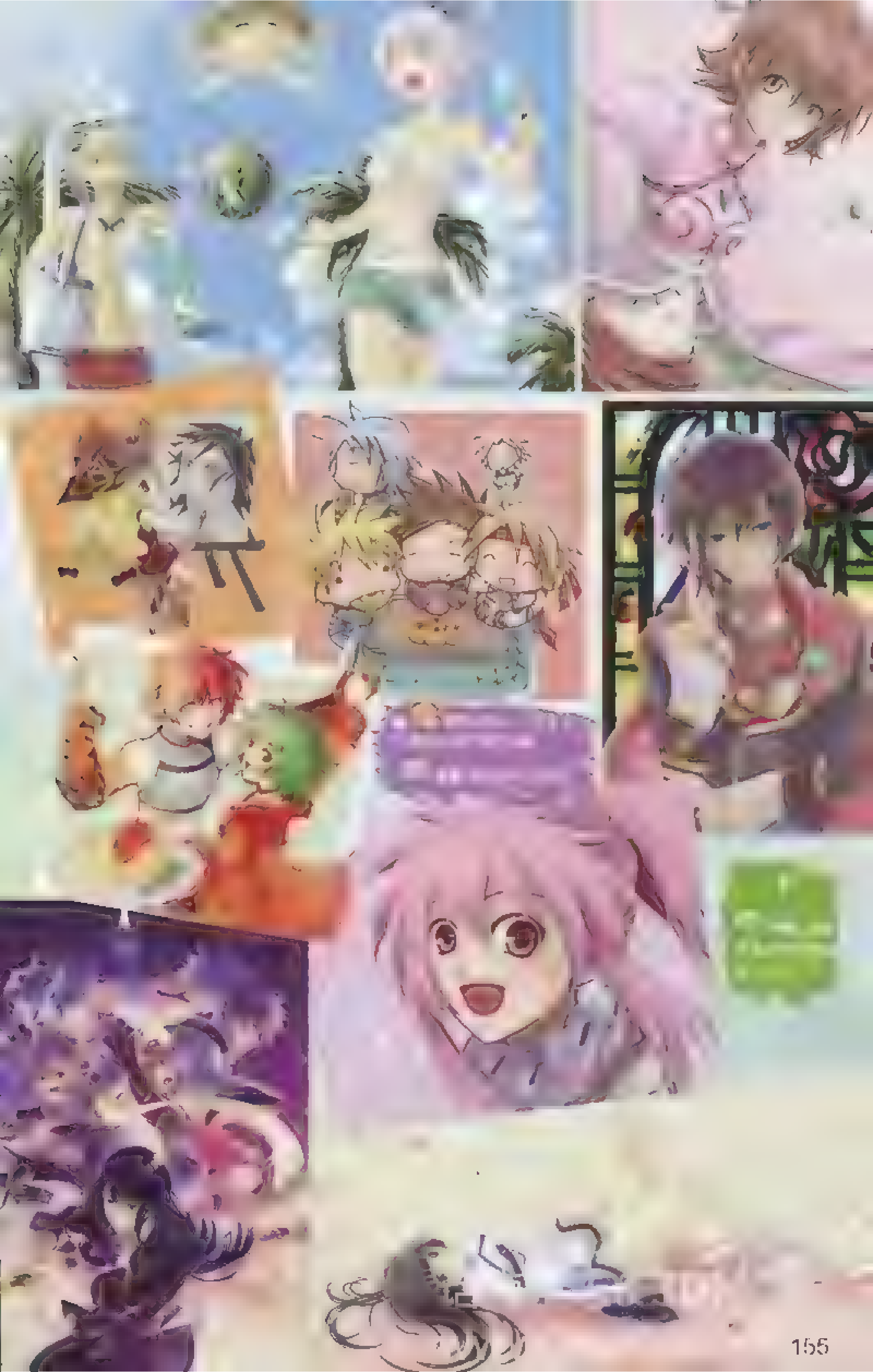
## 钉宫理惠

关于傲娇的内容就暂时告一段落了，不知道大家是否满意？随着傲娇的完结，下一辑自然会有新的萌属性登场，至于到底是什么阿鲁在这里先卖个关子，当然了，各位有什么好的建议或者想法一定要来信告诉在下，不断改进做出大家喜爱的东西才能让本栏目办得长久，才能让阿宅们在这里找到属于自己的空间，请大家和我一起努力吧，下辑见！

# 美图秀

有读者向问美图秀是否能刊登读者画稿，这当然可以，最近国内同人的质量越来越高了，之前几次的美图秀就曾登过影法师等国内画师的作品。我们欢迎大家踊跃投稿。好了，接下来让我们看看本次的内容吧，为配合刚发售的《对决传说》，我们这次就以《传说》为主题

← ↑
先来几张合照。



# 经典主题乐园

# CLASSIC GAMES THEME PARK

最近用PSP重玩街机上的经典名作《赤壁之战2》，在"关张赵黄魏"5个可选角色中，发现自己仍然对排在首位的关羽情有独钟。不过游戏中的关二哥比起原著中的形象来说显然要壮了许多，魁梧大汉的体格以及满脸的络腮胡先不说，就连头上也莫名多出了一条白色头巾……不过这一看才发现，ACG世界中还真有不少头巾男呢。

## 好游戏永远不过时

[illegible]

## 鬼眼狂刀

《鬼眼狂刀》是一部已经完结的日本少年漫画，曾在2002年曾推出过TV版动画，当时一并推出的还有GBA上的同名动作游戏《鬼眼狂刀》。这款游戏看上去只是以动漫改编为卖点的FANS向作品，但是实际上手后会发现，其优秀的操作感以及非常接近《真·三国无双》系列的系统，一定会令一个喜爱动作游戏的玩家爱不释手，虽然是清版类的2D画面，但是那种"以一敌百"杀出重围的乐趣却尽显无遗。当时有很多玩家直呼本作为GBA版的《无双》。游戏中初始可选角色中有一位名叫红虎的头巾男，原作中朴实开朗的他在游戏中属于非常好用的角色，尤其对于第一次接触本作的新手来说，更是非常合适的上手人选。

## 网球王子2003 火红

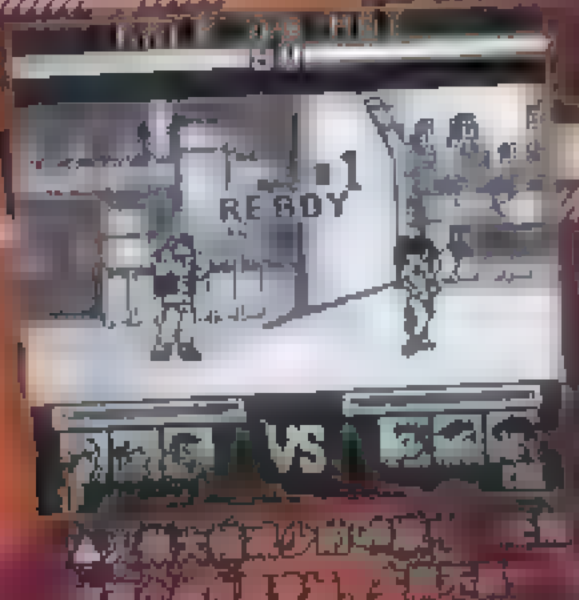
原机种：GBA

▲以蛇形回旋球闻名的海堂薰，头巾的样式也 [illegible]

熟悉《网球王子》的朋友一定都知道海堂薰这个角色，绰号"毒蛇"的他以一手精彩的蛇形回旋球著称，不过其性格也如同蛇一般内向阴沉，不苟言笑的他时常让人觉得难以接近。当然最重要的一点是，他同样是一位如假包换的头巾男。《网球王子2003》是以《网球王子》为题材改编的游戏中首个采用双版本策略发售的作品，想要使用所有的登场角色玩家就必须把"火红"和"冰蓝"两个版本买全。其中海堂薰是"火红版"的初始可选角色，并且也是属于那种非常容易上手的类型，不但移动速度不慢，回球力量较大，蓄起气来也超快，这样就可以更多地放出蛇形回旋球必杀技，令对手无所适从。

## 热斗KOF 95

适用机种：NDS/PSP



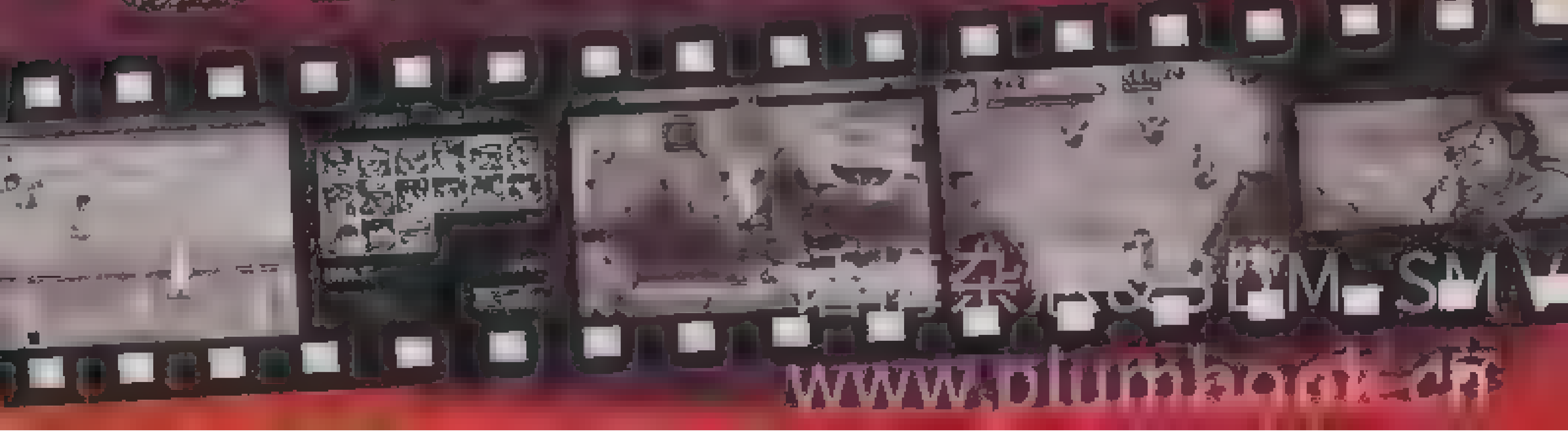

《KOF》系列早期虽然在街机和家用机平台上大红大紫，但是却长期无缘由GB主导的掌机市场，造成这种局面的根本原因当然是GB机能不足，容量也太少所致。好在SNK把《KOF》的GB版改编权交给Takara公司之后，后者另辟蹊径，在GB主机上开发出了以Q版形象登场的《热斗KOF》系列，虽然在画面、操作以及登场角色方面做出了大面积的缩水，但《热斗KOF》系列仍然让很多喜欢格斗游戏的掌机玩家乐在其中。在第一作《热斗KOF 95》中，登场角色的数量仍被大幅缩水，尽管如此，《KOF》中两位著名的头巾男都被双双保留了下来，他们一个是来自《怒》系列的拉尔夫，另一个则是来自《饿狼传说》系列的比利。

## 海贼王 伟大的战斗

原机种：WSC　模拟器：oswan

《海贼王》作为近年来最具人气的少年漫画之一，其中的几位主角想必大家也是耳熟能详，而细心的读者才发现，在路飞船长的草帽海贼团中，竟然也有两位可以被称为头巾男的船员。其中乌索普的头巾主要用来遮挡一头蓬松的卷发，因而几乎时时刻刻都在头上，而剑客索隆则只在展开关键战斗的时候才会包上头巾出战。

在WSC的《海贼王 伟大的战斗》这款FTG中，乌索普和索隆都是可以直接选用的角色，虽然原作中乌索普的实力显然和怪物级的索隆不是一个档次，但游戏毕竟是游戏，厂商将所有登场角色的实力进行了更为平衡的设定，使得乌索普的实力也不比索隆差太多，从而使原作中毫无悬念的"头巾男对决"在游戏中会变得更加有看头。



iPhone正式进入国内市场的日子应该不会太远了。但就目前看来，很多玩家非常担心行货iPhone是否会阉割掉Wi-Fi功能。同时，据统计有80%以上的国内用户不愿意花3000以上的价格购买已阉割掉Wi-Fi功能的iPhone行货手机。不论结果如何，还是让我们一起期待真正行货iPhone的好日子到来吧！

## 情报速递

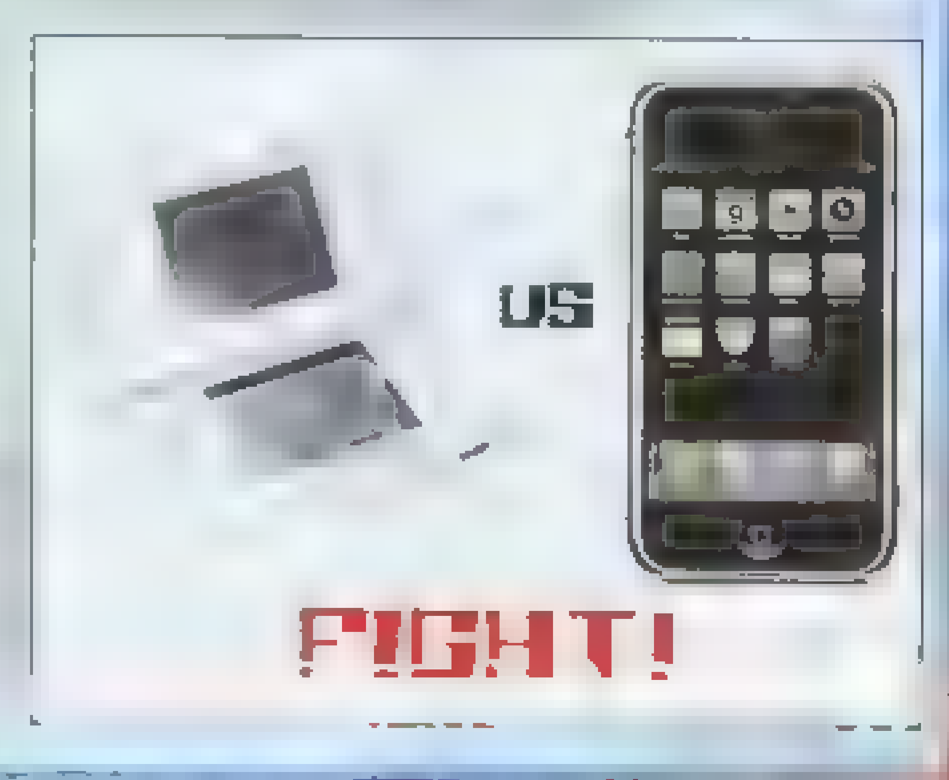
### [illegible]

据Apple Insider报道，Bernstein Research的分析师 on最新发布的一组数据表示，目前iPhone已经占据了全球手机收入的8%，而利润则占到了手机行业的32%，非常惊人。这组数据所反映的并不只局限于智能手机市场，而是对整个手机行业调查研究后得出的数据。2009年上半年整个手机行业的收入为657亿美元，而苹果在2009年上半年的收入为50亿美元，成为继诺基亚、三星、黑莓和LG公司之后收入位列第五的公司。但苹果的利润却相当可观，上半年利润就超过了20亿美元，排在了行业首位。

据悉，iPhone的利润比位列第二的诺基亚多出了一亿美元，并占了苹果公司利润的40%。由于统计范围为2009年的前两个季度，因此6月中旬才推出的iPhone 3G S所带来的影响在统计中还很小。从往年看来，由于客户更期待购买升级后的手机，通常上半年的手机销售数据都是全年最低的，因此年终的统计数据应该更加可怕。

### [illegible]

不久前，任天堂终于承认iPhone是NDS的直接竞争对手，任天堂游戏开发者也认为，iPhone上的游戏发展趋势将比Wii上更好。《猴岛故事》的开发者之一Yare对此发表了自己的看法：“iPhone比Wii更强大，Wii和NDS的流行不能脱离硬件的限制。”任天堂最近发布的2009财年第一季度的收益报表显示，他们的营业利润更是下降了66%，市场对Wii的需求量也在减少。任天堂表示NDS的销量也在不断下滑，他们明确说道：“销量下降的主要原因是来自苹果iPhone的竞争。”毕竟多点触摸技术已经彻底颠覆了传统触控理念，这恐怕也是未来的趋势。



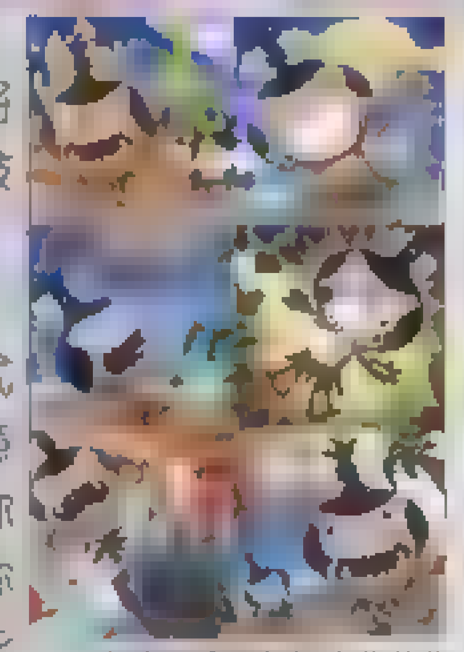
## Wiki维基百科全书离线版

相信大部分人一定不会对维基百科全书陌生，它是一个基于Wiki技术的多语言百科全书，也是一部用不同语言写成的网络百科全书。如今维基百科全书推出了Phone版，只不过它并没有在App Store上售卖，而是以免费的形式在Cydia中提供下载，玩家可以自行下载并制作百科全书内容，并导入iPhone，从而达到离线查阅的效果，不仅速度超快，而且不产生任何网络流量费用。质量方面与在线版完全一致，绝不缩水，可以说上至天文地理，下至鸡毛蒜皮，且注解非常详细，并以事实为重，绝不歪曲现实，同时还会自动罗列大量该查阅内容的详细相关信息。另外，将其用来增强你的外语水平也是不错的选择，因为其包含了几乎所有语言种类，离线版当然也不例外。如果想增大自己的知识面，提高自己的阅历，那么维基百科全书离线版将是你的不二之选

▲看看维基百科全书是怎样形容杂志的吧！

## 口袋上帝

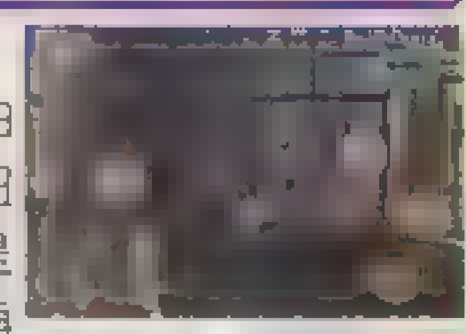
被现实生活压力所压抑的你是否想当一回呼风唤雨无所不能的上帝呢？那么《口袋上帝》将会是你最好的选择 游戏提供了两块版图，数十种可能触发岛上居民死于非命的道具及动物。游戏没有设定剧情，只有一座小小的荒岛，以及一群无辜的小野人。而这座岛上的所有东西，包括各种道具、动物、小野人甚至是自然现象都将由你一手掌控。你可以给小野人提供鱼竿让他们钓鱼，也可以在他们寒冷饥饿时帮他们生火取暖烧烤，当然你更可以把这里的一切和谐安宁在瞬间变为人间地狱：将小野人丢进海里喂鲨鱼，用烈日将其炙烤致死，发动食人蚁军团把他们啃得只剩骨头，召唤霸王龙像嚼饼干一般将它们撕碎，甚至是发动暴风、闪电、海啸、地震等狂虐自然灾害将他们彻底毁灭。游戏鼓励玩家用各种“复杂”的方法去折磨小野人，并会以成就解禁的方式进行奖励，非常有意思。总之，在本作中你想怎么样就怎么样，你可以用你无限的爱心庇护着万物，更可以想尽各种方式百般折磨他们，因为在这里，你就是自然法则，你就是上帝！如果你最近过得不爽，那赶快利用本作尽情施暴吧！



▲人类命运就掌握在你的指尖，只因你是真正的上帝！

## 生化危机4

本作是Capcom在iPhone上的第3款作品了，虽然本作无法和家用机版《生化危机4》相抗衡，但我们已经能看出Capcom在iPhone上所花费的心思。同家用机版一样，游戏中玩家将扮演里昂在西班牙村庄中与无数受病毒感染的村民周旋。针对iPhone的特性，游戏的流程改为了关卡任务制，并以图文方式交代剧情。而操控方面，则充分利用了iPhone的多点触摸：屏幕左下方的虚拟摇杆用于控制行走及瞄准，而其他的行走、攻击、拾取物品等动作则由屏幕右侧的一排按钮实现。虽然手感不是很好，但还是原汁再现了家用机版的角色操控。游戏中玩家同样可以收集各种宝物及钱币，从而在武器商人那购买或提升众多武器，家用机版的大魄力BOSS战也完美收录其中。



▲iPhone版中，保护阿什利的安全仍旧是里昂的最大使命。

自从"手机游戏吧"栏目重新开始向广大玩家征稿，LIKY收到了不少热心读者的回应，很高兴大家能踊跃参与，希望还有更多的玩家来一起交流分享心得。

## 酷机推荐 诺基亚E71

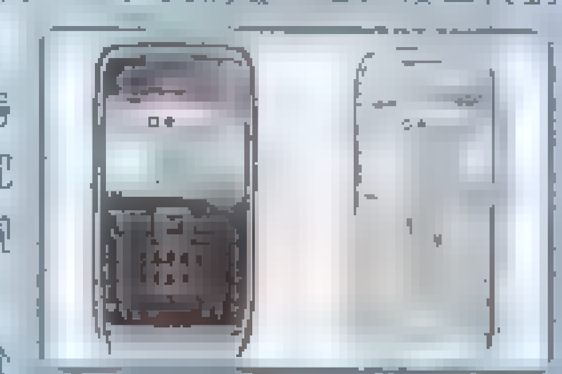
## 酷机推介

文

| | |
|---|---|
| 屏幕参数 | 2.4英寸，320×240像素，1600万色 |
| 整机尺寸 | 114×57×10mm |
| 操作系统 | Symbian 9.2 S60V3 |
| 处理器 | ARM 11 369 MHz |
| 无线功能 | 蓝牙 WiFi |
| 其他功能 | GPS |
| 零售价格 | 2000元 |

随着手机的不断发展，人们对于手机的要求也越来越多，现在的人们已经不满足用手机来听歌、看视频、拍照了。对于商务人士来说，智能手机是一个很好的选择。而一款以商务功能为特色的智能手机就更受到白领以及商务人士的欢迎了。在日常工作中，商务手机可以发挥很多功能，比如PDF的阅读，Word文档的处理等，E71就是一个不错的选择。

E71的外观给人一种大气的感觉。金属机身和QWERTY全键盘完全融合在一起，加上圆滑风格的边角，让人体会到做工的精致。手机屏幕为2.4寸，320×240像素，虽然屏幕不大，但是看上去却很细腻。机身上方设有光线感应器，使屏幕亮度随着周围的环境而自动调整。由于E系列为商务系列，强项不在音乐方面。E71配备了一个2.5mm的耳机插孔，对于用户来说不是很方便。如果想更换耳机的话还需要把接口转到3.5mm。在拍照方面，E71配备了一个320万像素自动对焦的摄像头。



支持多种拍摄模式，比如风景、夜间、微距等。定时拍摄、白平衡等功能等主流的功能都配备了，可以说是中规中矩。E71的每个按键都有间隔，按键中间都有突出，不过由于按键过于细小，有时候会出现误操作的可能。商务人士平时对于文字输入的要求一定很高，而E71就配备了A4输入法，这样就大大提高了文字输入速度，从而提高处理文件的效率。E71内置了GPS模块，同时带有A-GPS功能，自带了诺基亚2.0地图，可以查看二维地图，或者卫星地图。通过网络连接，用户可以查看道路的实时路况，和选择到达目的地的最佳路线，对于经常出差的用户可以说是一个相当有用的功能，不管到哪都不会遇到迷路的情况。

介绍到这相信大家对E71有了一个初步的认识，目前水货的价格为2000左右，推荐给喜欢全键盘手机的用户使用。

## 热辣手机游戏快报

### 游戏 古惑狼赛车

| | |
|---|---|
| 游戏类型 | RAC |
| 文件格式 | SIS |
| 文件大小 | 3.62MB |
| 适用手机 | S60V3 |

古惑狼曾经作为PS的吉祥物，如今已经不仅仅局限于PS平台，而是登陆到了手机平台。此款游戏的风格类似于《马里奥赛车》，游戏中的人物均为《古惑狼》系列的特色人物，丰富的赛道和各种特殊道具，一定可以让玩家爱不释手。

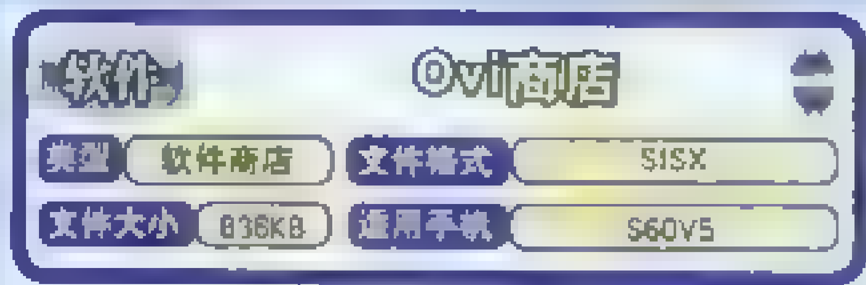
## 游戏 商业大亨 我是CEO

游戏类型 SLG | 文件格式 JAR | 文件大小 503KB

适用手机 诺基亚S40、S60系列手机、摩托罗拉E6 E680、三星D608 E848等

模拟经营类游戏特别适合消磨时间，这里为大家介绍一款游戏《商业大亨》。玩家在《商业大亨》中扮演的是一个虚拟世界中的百货公司的CEO，而玩家所需要做的就是把这个百货公司经营好，让公司得到更大的发展。游戏中玩家需要操作一系列的事宜，包括商品的定价、场地和经营范围的选择。全部由玩家一手掌控。游戏中玩家除了打理经营方面，还可以和顾客进行交流，招聘员工，举办商场的活动，甚至还可以上电视为自己的商场做广告，可谓麻雀虽小五脏俱全。游戏的目的只有一个，就是从初期那小小的百货公司开始发展，直到成为国际化的大商场。

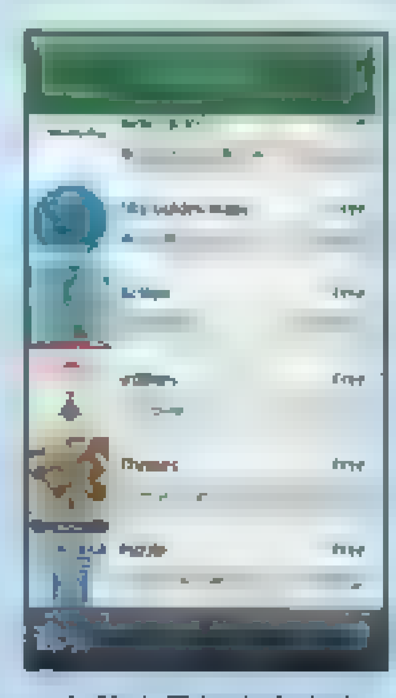
想必很多手机用户对手机自带的播放器界面和功能感到厌倦，除了最基本的播放歌曲之外没有什么其他功能，而开心听可以让你从此爱上在手机上听歌。开心听支持本地播放和在线播放两种模式，用户可以直接通过开心听在数百万首歌曲中找到自己所要播放的歌曲在线听。开心听还支持专辑封面、歌词、歌曲信息的同步匹配，只需要用户选择播放的歌曲，开心听就会为这首歌曲下载相对应的专辑封面和歌词，这个功能有点类似于电脑上的千千静听。如果觉得窗口太大，还可以设置成迷你播放器的模式，直接在桌面上窗口化进行播放。用户还可以根据自己的喜好调节环境音效和均衡器等。除了这些播放音乐的功能之外，开心听还有新闻中心，新闻会实时更新，让用户做到听歌看新闻两不误。精品美图功能也很实用，用户可以把自己喜欢的图片保存至手机作为桌面、屏保等。



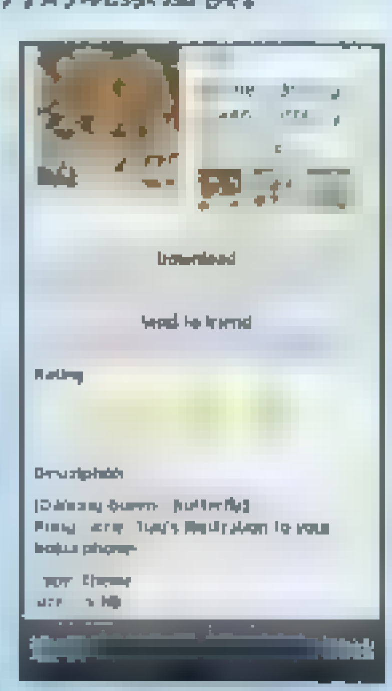

Ovi商店（Ovi Store）是由诺基亚官方推出的在线软件商店，其模式与iPhone的App Store几乎完全一样。看到苹果这种软件销售模式的大获成功，诺基亚当然眼红不已，推出自己的Ovi商店也是理所当然之举。“Ovi”在芬兰语中意即“门户”，诺基亚期待“Ovi Store”成为自己软件门户商店。

“Ovi商店”程序已经内置于N97中，其他机型的机主要去官方网站下载安装程序，本辑光盘已经收录了S60V3和S60V5的安装程序，大家直接安装便可。首次进入程序时需要进行注册，由于是全英文界面，英语不好的同学就翻翻字典吧。注册成功便会进入主界面，可以看到各种软件、游戏、壁纸、主题、音乐、视频等内容罗列出来了，界面上方可以切换分类查看目录，每个应用程序会用星来标明推荐度，同时标明是付费还是免费（Free）。点击某个应用程序后会出现该程序的介绍页面，包括软件说明、软件大小、评论等，点击页面中的“Download”按钮后客户端会直接进行下载，并且按照在后台设置好的路径自动安装。

目前Ovi商店上的内容还算比较丰富，有不少实用的软件以及漂亮的主题、壁纸等，关键是所有内容目前都是免费的，所以推荐大家赶紧来尝试一下吧，当然要提醒大家，使用该软件要耗费不少上网流量，没有包月的玩家谨慎。



▲各种应用程序会在主界面罗列，并注明安装程序的大小以及是否付费。




▲每个应用程序会有简单介绍、开发者等相关信息。

文 AKIHA 编 胧月

身处晚上出去乘凉也能搞得一身大汗的天气笼罩的城市之中，笔者的压力非常的大。想出去转转嫌热，待在家里空调费又吃不消。就在码这篇文字的时候电力供应系统给我要撒娇竟然跳闸了3次，大家应该不难想象笔者此时非常难以用语言形容的焦躁感了吧。

出汗什么的，最讨厌了！

## 萌化二次元的胜利？

据闻在日本东京都八王子市，有那么一天，[illegible]的寺庙“松栄山 了法寺”为了吸引更多参拜者，竟然把神佛的印象也给二次元萌化，不仅把入口看板上挂满了萌化神佛的画像，还在手机网站上弄了神佛的详细说明（萌化版）、参拜的方法（萌化版）、[illegible]（萌化版），甚至还能下载萌化壁纸……此举引发了日本网友们的热烈讨论

>日本は今日も平和だな（ni hon wa kyo—mo he—wa da na）。

译文：日本今天也是一派和平之相啊。

>ようこそあほう寺へ书いてるな（yo—ko so a ho—ji e kai te ru na）。

译文：写着欢迎来到笨蛋寺呢。

>あーなるほど（a—na ru ho do）。

译文：原来如此啊。

>萌え狙いは诸刃の剑、当たらないと一般人もキモオタも余计に来ない（mo e ne rai wa mo ro ha no tsu ru gi a ta ra na i to i ppan jin mo ki mo o ta mo yo ke ni ko na i）。

译文：追求萌化可是双刃剑，做去不当的话别说普通人了就算是死宅也不会来的。

>神样が人の心を救うなら间違いなく美少女のはずだ（ho to ke sa ma ga hi to no ko ko ro wo su ku u na ra ma qi gai na ku bi syo—jyo no ha zu da）。

译文：神能拯救人心的话那肯定是美少女不会错啦

>10年后の黒历史（jyu nen go no ku ro re ki si）。

译文：10年后的黑历史。

>この生臭坊主めｌどんだけ俗に染まってんだよ（ko no na ma ku sa bo—zu me, don da ke zo ku ni so ma tten da yo）。

译文：这些花和尚！究竟被俗世污染到什么地步啊啊啊啊

虽然笔者并不信神佛，但在笔者看来，此举无疑是对以神佛为心灵依靠的老年人们当头一棒，也许很快就会有老年人写本提出抗议了吧。萌化虽然可爱但凡事也得有个度，至少也得注意一下世间的[illegible]嘛，我是这么想的啦，不过在留言版里面倒也有大量要求萌化的[illegible]在呢

# 动物谚语补遗

在很久很久以前，日语教室曾经有过这么一篇以动物为主题的谚语推广文。当时只完成了约摸一半的文章，因为种种原因无法补全。时光飞逝，多年后的今天（编注：很好），笔者决定挖出这样一个角落来慢慢补完这个主题。希望不会被无良的编辑砍掉。

本回要交流的主题是“虎”

●虎の子（とらのこ to ra no ko）

多指慎重地保存着的重要、心爱的秘藏品。起源于老虎向来都是非常珍爱自己的孩子不管发生什么事都会保护到底。可以说是来源于母爱的谚语

●虎の威を借る狐（とらのいをかるきつね to ra no i wo ka ru ki tsu ne）

嗯，这个但凡是国人应该没有不熟悉的了，跟成语的“狐假虎威”如出一辙。指自己分明没有多大本事，却借着他人的威风指手画脚起源也同于成语，狐狸让老虎走在自己的身后，其他的动物看见老虎害怕得跑掉了，而老虎却以为它们都是害怕狐狸。

●前门の虎、后门の狼（ぜんもんのとら、こうもんのおおかみ zen mon no to ra ko-mon no o o ka mi）

这个也是俗话“前门去虎，后门进狼”的日文版。指一难刚去、一难又来的意思。起源于刚刚赶走前门的老虎，后门又来了狼这样一个故事

# 潇洒的台词赏析

最近PSP上推出了《Fate》的格斗版，身为TM社死忠fans的笔者肯定是没有放过地好好玩了个够。关于游戏本身的系统、亮点、抱怨以及种种感想此处按下不表，单单冲着那潇洒的台词，就有必要推广给大家一阅，也许各位朋友们读了以后脑海中不禁会如此思索“原来日文台词也能写得这么潇洒啊”然后就跟着笔者一起沉入TM的世界无法自拔了呢。

这一回的赏析角色是身为《Fate》女主角的Saber，只截取其中的部分，并非全台词，请见谅。

### 角色选定

●この剑にかけて胜利を（ko no ken ni ka ke te syou ri wo）

译文：以此剑立誓必定将胜利献上

### 小局胜利

●立て、胜负はここからだ（ta te、syo-bu wa ko ko ka ra da）

译文：站起来，现在才要开始一决胜负呢。

### 登场

●死力を尽くしてくるかいい（si ryo ku wo tsu ku si te ku ru ga i-）

译文：以拼死的觉悟攻过来吧。

### 终局胜利

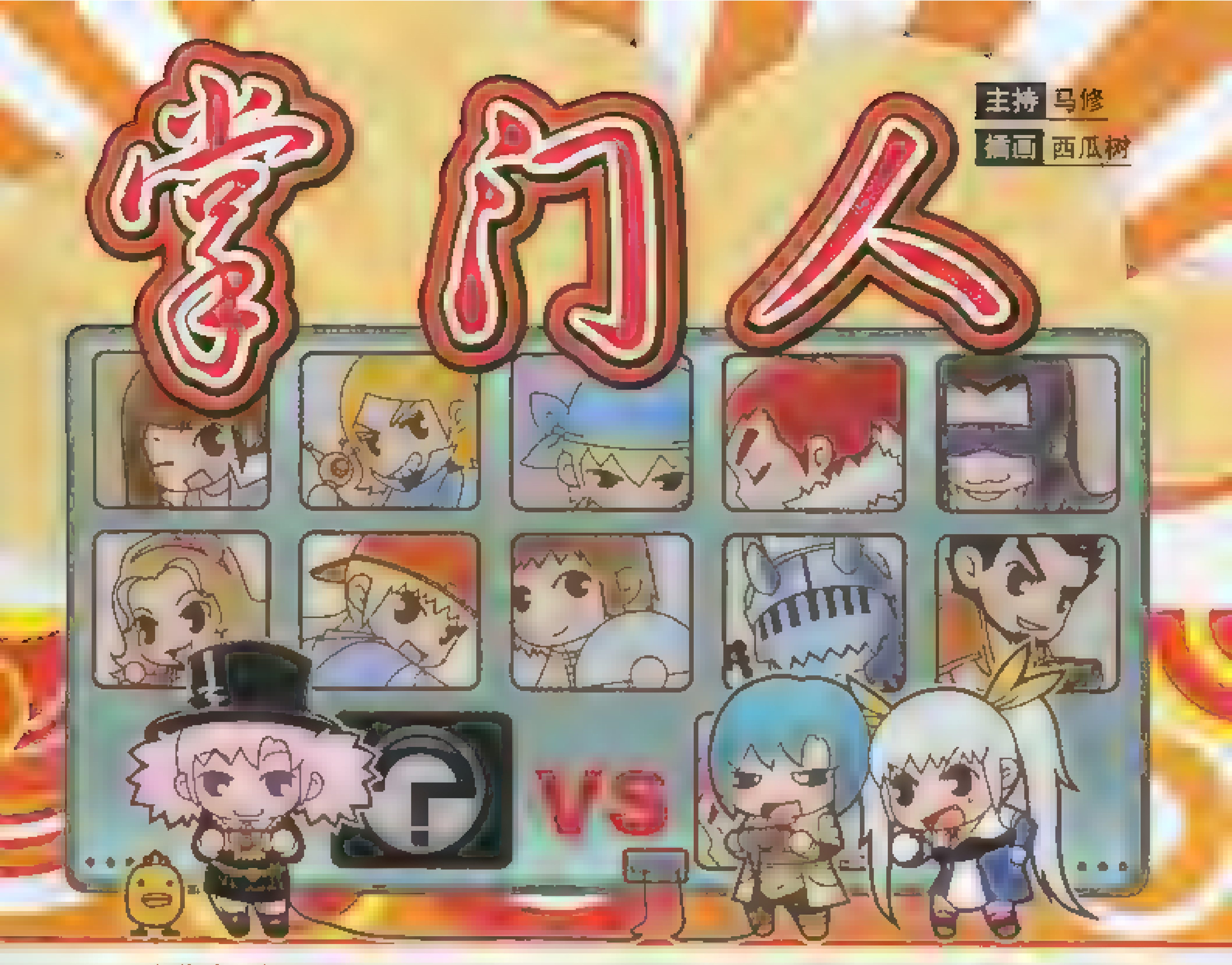
●骑士の誓いは破れない（ki si no qi ka i wa ya bu re na i）

译文：骑士的誓言是不可摧毁的。

### 胜利后台词

●消え去れ幻。星の圣剑は一振りのみ。无慈悲な暴君に与えられるものではない（ki e sa re ma bo ro si。ho si no sei ken wa hi to fu ri no mi。mu ji hi na bo-kun ni a ta e ra re ru mo no de wa na i）。

译文：逝去吧幻影。星屑的圣剑仅仅一柄。不是毫无慈悲之心的暴君所能拥有的。




不久前的一个星期内下了不少场雨，外面暴雨倾泄，本人则躲在屋子里打游戏，那感觉很不错的说。其实记得以前，很喜欢下雨的时候去雨檐下捧本书看，现在大了反倒是一天比一天宅了。当然，任何事物都有两面性，就说游戏，本来放松休闲的东西一旦为之过于沉迷耽误事就不好啦，既然这样，我们就努力向着掌门游戏两不误的目标努力吧。

## 家有小弟

今年春节，我的宝贝小N的开关被我家小弟摔坏了，好在还能用（赞一下任天堂的东西真结实），就是开关掉了，开机费事。这时我就警告这个和我差10岁的亲弟弟说，我的任何东西都不要碰，卧室也不让他进。可是他太小，不听，先后删了我《口袋妖怪 红宝石》3?0小时的记录、《黄金太阳》记录，还有《王国之心 记忆之链》和《FF IV》的完美记录，大家应该了解我的内心吧。可是我不想打他，因为不想让他认为在我眼中游戏比他更重要，所以……我憋屈啊！7月24日，我小弟再次潜入我的卧室，用小棍把小N里那金属挑掉了，也就是说，陪伴了我五年的小N走了。那天晚上，我一点气也生不出来，只有悲伤了，我不想责备任何人，我把小N全拆了，连同包装、周边一同包好，扔了，真扔了。小编们读回函来信时没可能会觉得很怪，恶搞和冷静在我性格中融合，伴我走过了十几年，只有一个朋友了解我平时人前嬉笑背后很自卑，因为我人前的开朗可以让他们了解不到我内心的孤寂，我想和别人交流，可因为这种性格，我越发自卑了……小编们给个建议吧。

**尹仁**：这个……小孩子恶作剧起来，还真是让人头疼呢。以后再有类似怕被弟弟损坏的东西，就放在弟弟够不到的地方吧。

**方今**：家有小捣蛋鬼确实够受的，不过你的NDS没什么大碍，拿去游戏店修一下就可以继续玩了啊。

**马修**：多数人都有人前性格和人后性格，很正常的，毕竟人人害怕寂寞，渴望与他人沟通交流。套用句最近流行的话，"哥挤出的不是微笑，是寂寞。"

## 马修的阳光假日

# 因为咱相貌好，所以……

大概是相貌比较好，每次买东西都挨宰，连早点铺的老大娘也不放过我，请问小编们有什么砍价高招吗？还有，马修的114辑“掌门人”前言让我想起了某个人。

马修 其实我也是因为相貌好而总被奸商骗的可怜人哦。

羽纹 小编里的宅比较多，宅们买东西时很少有砍价的时候。

终于入手了第二台NDSL，自从被没收以后，再没享受到《料理妈妈》这种极锻炼动手能力的游戏了，本来双机制霸（PSP-2000、NDSL），却在这段时间被同学的PSP-3000、NDS给赶超了。上辑（114辑）的便博客中，雷伊说自己是“旱鸭子”，其实“旱鸭子”也挺好的，我为什么这么说呢？我家在哈尔滨，松花江流经这里，但是因为连续降水，水位越来越高，很多自以为水性不错的人都发生了溺水事故，所以怕水也很好。

哈尔滨 陈超凡

羽纹 这不算被赶超，其实你的PSP-2000、NDSL恰恰证明了你双机制霸的时间更久，资格更老，是吧？

马修 有句俗话叫“淹死会水的，打死犟嘴的”，我老家那条穿越市区的河每年夏天都会淹死不少人，而溺水者无不是自恃水性好的野浴者，夏天来了，游泳是个不错的消暑方式，但还是去那些安全措施完善的游泳馆或游泳场吧。

近日很惨，身上就剩下五毛钱了，熬了一周，每天只吃一顿饭（朕老爸做的），有时做梦都梦见在吃东西。另外，朕在掌门人中说的话下面怎么只有洋葱、伊娃和马修几个人的评论？最好每个编辑都说上一句话。

手贱 虽然不知道你的钱用在什么地方了，不过千万别委屈自己的胃，要知道胃病可是非常可怕的。

洋葱 每条留言都让所有编辑评论有些不太现实，毕竟页数有限。还有，不要饿坏了自己哦。

羽纹：这不是前几辑慷慨借出PSP的皇上么，怎么就被饿着了？没天理啊，让太上皇给多做点好吃的嘛。

最近比较关注伊娃，尤其是看了小编博客后，觉得她很“美”，虽然我没有见过她本人长什么样，但是通过她的文字可以看出她的心灵美，对父亲的爱让人感动，让人深深体会到了父爱的伟大、父爱的无言……（中间省略N字）总的来说，与伊娃有种相见恨晚之感，希望我们多神交一下，最后祝小编们万事顺心，身体健康。

乐 亭 二 帐

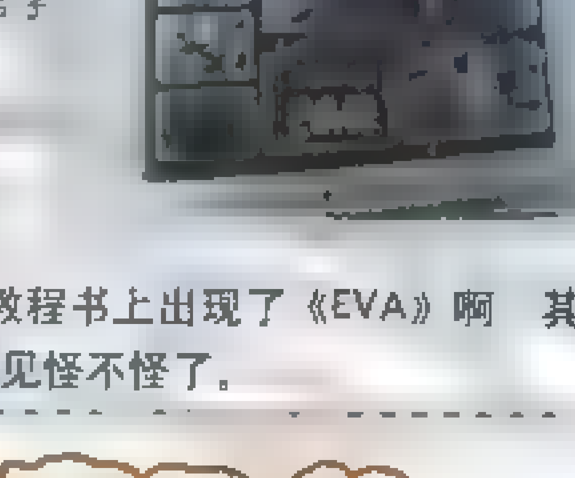
多谢这位读者的支持，其实懂得去感恩是人成熟的第一步 当你觉得你身边的一切不再是理所当然，而是一直以来宠爱我们的父母用自己的年华编织的摇篮时 那么我们就真的长大了！希望您今后和我们多多交流，并继续支持我们，谢谢！

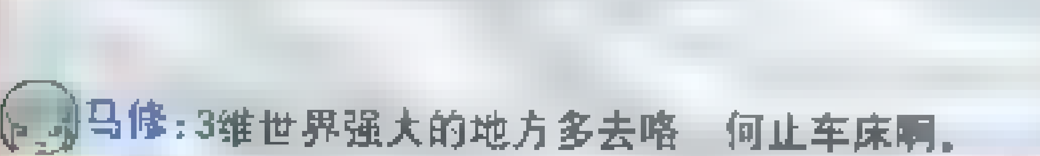
## 玩家的2.5维世界

我很喜欢机器人，尤其是真实系的，而高达系又是真实系里最有名的，理所当然被我所爱。而我第一次接触高达是在玩“《机战》系列”，之后才知道有这么一个动画系列，惭愧 而就在近日，我在我母亲的工作单位发现一架车床，本身没什么特别，就是它的牌子雷到我了，我已附上照片，大家自己看，熟悉高达的明友应该知道“艾耐斯”的原英文是啥。感叹 3维世界也是很强的

第一次知道《初音未来》这个名字是在《掌机王》上，又悲剧了 今日在网上闲逛，看到很多关于miku的视频，大多是翻唱歌曲，其中不乏经典老歌，中文的 我真想看看小编们在看了初音的《夕阳红》的MV后是什么表情 感叹：2维世界的明星在3维世界也很红。

我和《 vA》的羁绊太深，这里就不展开了 近日一好友发来信息，说他在一本PS图改教程书上发现不得了的东西，是PS的示例图片，我看了以后，石化了两分钟。同样附上照片供参考学习，感叹：2维和3维的结合，才是王道！





马修：3维世界强大的地方多去咯 何止车床啊。

只要你会用软件并且有耐心，你可以让初音翻唱任何歌曲。

羽纹：PS教程书上出现了《EVA》啊 其实这种事情早就见怪不怪了。

## 一不小心买了个山寨R4i

前几天买了一个R4烧录卡，回去用了之后发觉速度比较慢，回去看了《掌机王SP》才知道，有关R4的简约装和“双核”，再拿朋友的正版R4观察了一下，发现他的上面有一块突起的“核”，而我的却是平的，555…

王姪 真的很同情这位同学 其他同学也要以此为鉴，买东西时一定要先了解了再购买，坚决向伪冒伪劣产品说不！

马修：前几天也在网上听人说他一位朋友的R4i烧录卡的速度慢，难道就是这位朋友？



因为学习问题 我是半个铁杆。（东莞 周北友）

# 极品单车1 街头惊魂

今天，我上Level Up，突然发现《掌机王SP》115辑出了，就不管二七二十一，拿起单车飙了出去。过弯的时候，为了能早一秒钟买到《掌机王SP》，就来了一个高速入弯，再来一个漂移，真是酷极了。入弯时正是好时机——刹车！我手指拉拉车闸，竟然轻而易举地将它拉了过来，难道我平时的健身有效果了？但接下来我就发现——刹车绳……断了！是谁把刹车绳弄断了啊！

井平　国产handsome

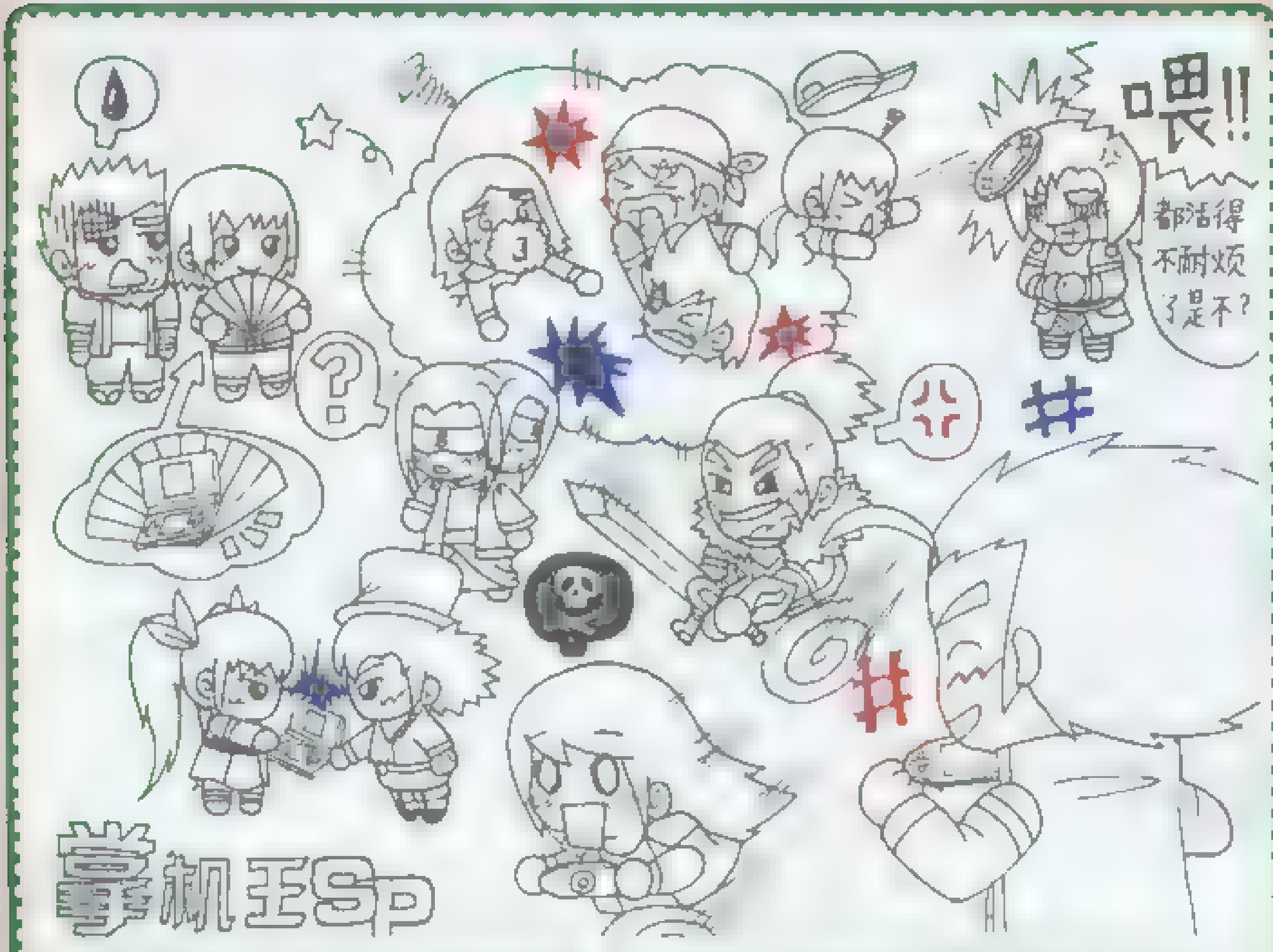
你这车子骑得可够惊险的，怎么说来着？电影里那是特效处理过的，现实中那么玩漂移，可是相当危险的——虽然这事我现在也不太信。

马修：想起我学生时有一次想从个很长的坡路上骑车下来，发发现车闸失灵，还好单车的速度还没上来，用脚就将车子停了下来。话说这位同学没摔着吧？下次注意下咯，毕竟书到了也不必在乎这一两分钟。

前几辑看到了洋葱在美图秀上放出的初音图，当场就陷入了YY状态：洋葱、大葱，洋葱COS初音一定很赞，最喜欢初音未来了！

虽然都是葱，但一个是圆的，一个是长的，这个COS出来的差距就显而易见了……

阿鲁，冷不冷？




前几辑看到有人画图，我也来凑凑热闹，话说我对自己的绘画技术还蛮有信心的。还有，为新编伊娃和阿鲁送上祝福，也祝愿离开的几位编辑一路走好。

福建　口袋·SP

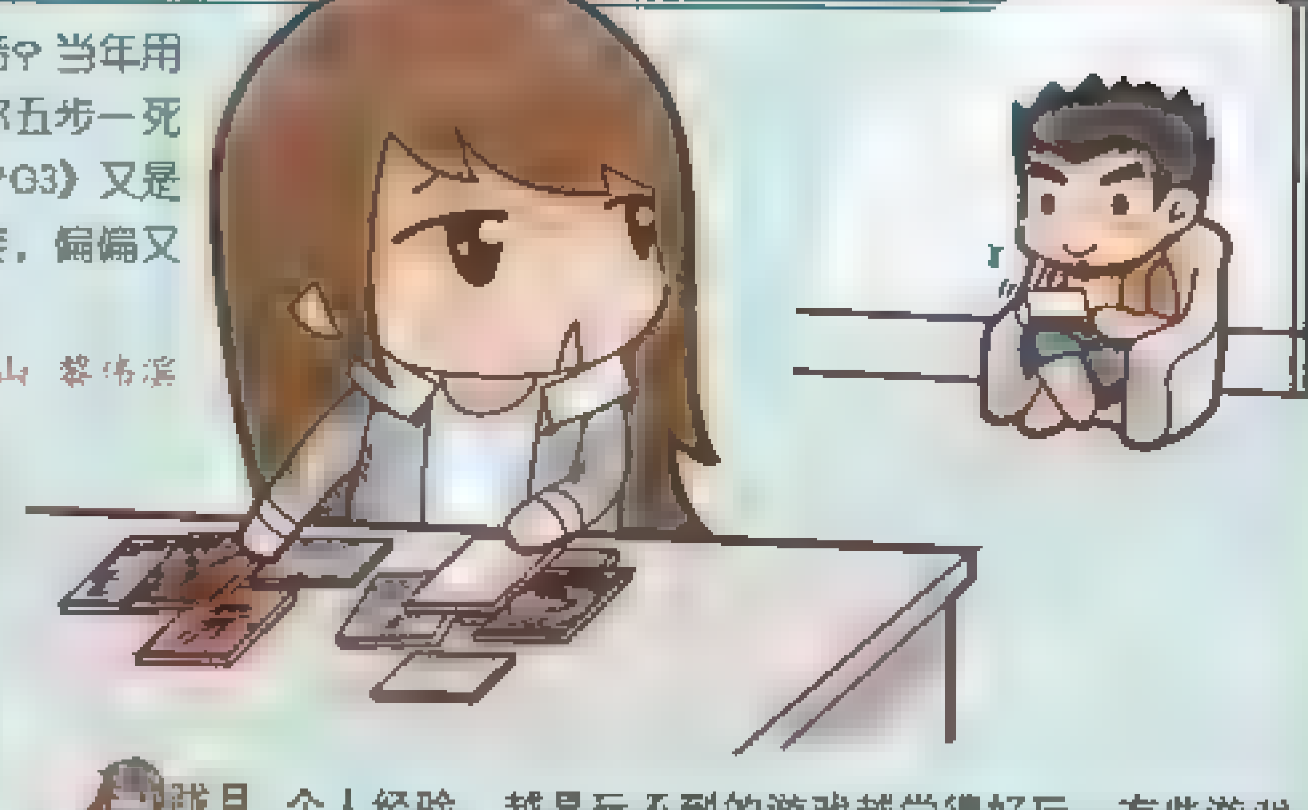
简单来说，就是大家争掌机争得不可开交，羽纹抡起了剑追砍胧月，乌冬已经眼冒金星、口吐白沫了，而紫枫和宇轩则一人拿着一台掌机在旁边看热闹，马修来劝阻想不到还被PSP砸了。

我在找什么？难道地上还有掌机捡不成？

女人虽然不动手……但是对峙起来也是很可怕的。

难道好游戏都让人纠结？当年用SCSD玩《废墟肖像》堪称五步一死机，如今《马里奥和路易RPG3》又是死机。唉，邂逅个好游戏难，偏偏又玩不爽，人生啊！

广东佛山 黎伟滨



马修：这个时候，玩家该做的其实就是等，等烧录卡厂商出补丁出新内核。不过《马里奥和路易RPG3》也出了有段时间了，最好去官方论坛和其他用户交流下，看看问题究竟出在哪里。

眺月 个人经验 越是玩不到的游戏越觉得好玩。有些游戏放在家里的时候碰都不想碰 一旦借出去了就兴致大增。

其实呢，高中二年下来真的很累，现在终于结束了，嘿嘿，我笑了。再次回归《掌机王SP》的时候我挺高兴的，不过后来想到看书的同时还要监督小编们的工作质量，哈哈，小编们笑了。各位，你们一定要争气啊 千万不能让我们读者在享受阅读《掌机王SP》快乐的同时忍受你们出错时带来的痛苦啊！

江苏 张永刚

欢迎张永刚同学回归，顺便也恭喜你二年高中生活终于圆满。

新人欢迎老读者 气氛很不错 呵呵 也请所有读者朋友们一起来监督我们的工作哦。

不知是某某书的某某小编说过他想要一只雌性三目蜂，我已经捉到了并且进化成了金蜂后，怎么样？想交换吗？一只No 493阿尔修斯。

南昌 Billy

马修：应该是早先我说过的，不过雌性三目蜂早入手啦，说来GTS上的雌性三目蜂的开价确实很高

暑假只能整天在家玩游戏，好无聊，想去运动可球场关门，好想打乒乓球啊！忽然我有了买Wii的冲动，在家打球，啊哈哈哈哈……

怀化 麻智辉

马修：关键还是想不想运动，真想运动，路边也可以跑步

我又上交流空间了，交流空间一共上了两次，上帝的意见一次（还是第一位呢），中了两次小奖，给个烧录卡吧，我会把它镶个框，挂在床头！

辽宁 宁宇

看了《我的模拟赛车》的介绍 我才知道这游戏原来还有“生涯模式”。

南京 10 Sec

很多看似平常的游戏，其实都很耐玩的

期待PSP上也有《MHP3》 这样就不用买Wii了。

《心金·灵银》快出了，相信大家都很期待吧，不知到时《掌机王SP》和《口袋玩家》能否提前出？让我们第一时间看到攻略呢？

广州 朱浩伟

马修

虽然我不希望NDS游戏来占页 但那是不可能的，真那样对NDS玩家也不公平。

铁杆PSP玩家 李原宇

这就对了嘛，将心比心，大

“仇富”这个题材很有趣，什么时候再来个“哭穷”？

上海 王菁益

马修

掌门人LOGO第二行第四个，那个很像《口袋》四天王阿渡的是谁啊？

那个就是传说中的宇针啊

终于被大学录取了，通知书已经到手了，感谢支持我游戏的父母和教育我的老师 也感谢《掌机王SP》陪我一起走过了近6年的时光。

贵阳 王士吉

LIKY 这里也恭喜王士吉及所有

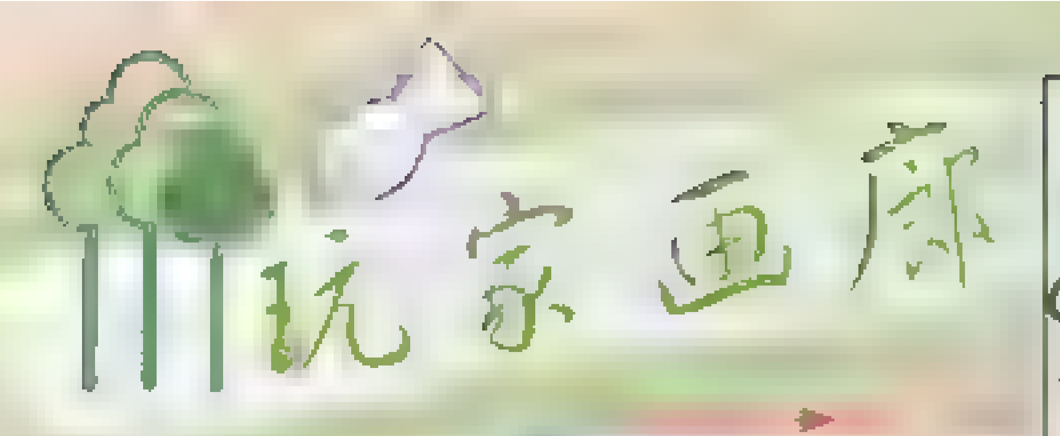
嘿嘿！各位小编 俺知道你们辛苦，但是你们不入地狱我入地狱？所以一定要努力，争取早日带领亿万掌机兄弟去天堂。

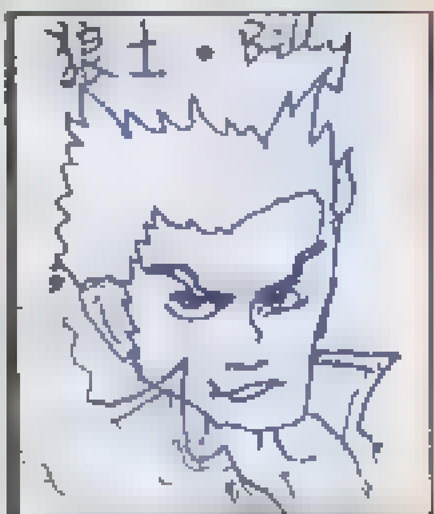
贵州 黎鹏

这位公子，我们都入地狱了，还怎么带领亿万掌机兄弟去天堂

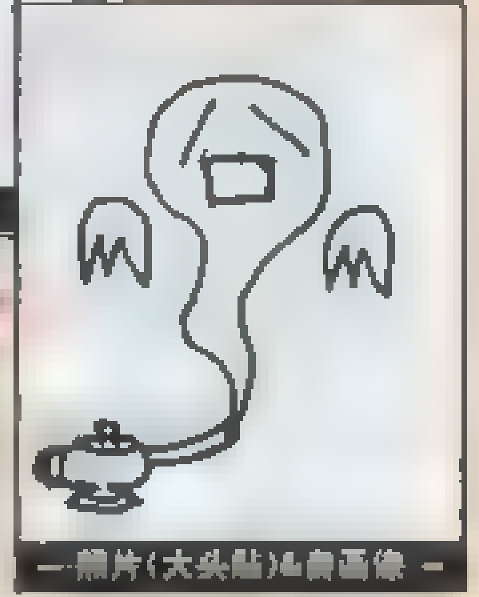



掌门人还不错，顺便支持一下“玩家画廊”这



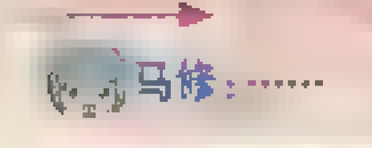




雷伊：终于有人把我画成帅哥了……什么？不是我？不可能！




—照片(大头贴)&自画像—

马修：马里奥和ZERO的合体，应该增加了不少本领吧？



马修：这位持枪肌肉男看着很眼熟啊。

—照片(大头贴)&自画像—

马修：从前有个老丁头，买了俩鸭蛋……难道这个我幼年时作为绘画启蒙的"老丁头"现在还流传着？

此图只有回复之后才可浏览。

—照片(大头贴)&自画像—

—照片(大头贴)&自画像—

马修：神灯里面竟然钻出来这么一位灯神，看起来好像不大可靠……

—照片(大头贴)&自画像—

马修：……

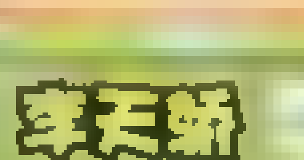
## 《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第19、22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40－43辑、第61－65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第98～99、104～117辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《口袋玩家》第10～21辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》《PSP专辑VOL.6》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.5》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

**邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与读者服务部用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。**

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗 号信箱《掌机王》读者服务部（收[illegible]）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

## 胡翔楠　昵称：念北辰



性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP

喜欢的游戏：《怪物猎人》、《高达》

地址：浙江省杭州市萧山区第九高级中学302班

邮编：311225　　QQ：714657402

Email：hunterxsnake@hotmail.com

想说的话：咋总不登我的信息呢？

## 杨瑞　昵称：我本坏蛋

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：NDSi、PSP

喜欢的游戏：《最终幻想》、《雷顿教授》

地址：内蒙古赤峰市红山区兴隆小区23号楼4单元507室

邮编：024000　　QQ：345994831

Email：345994831@qq.com

想说的话：我非英雄，广目无双；我本坏蛋，无限嚣张。

## 李天娇

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA SP、PSP

喜欢的游戏：《战神》、《怪物猎人》、《牧场物语》

地址：安徽省合肥市包河区骆岗法庭小区402室

邮编：230000　　QQ：871168434

想说的话：只要你是“MM”，我都希望且期待你的加入。

## 吴家宝

性别：男　　年龄：27

拥有掌机：GBA SP、GBM、NDSL、PSP

喜欢的游戏：《女神侧身像》、《恶魔城》

地址：广东省广州市越秀区先烈中太和岗路22号4幢401

邮编：510070　　想说的话：无。

## 肖青山

性别：男　　年龄：20

拥有掌机：iDSL、PSP

喜欢的游戏：《战神》、《口袋妖怪》

地址：江苏省无锡市惠山区洛社镇铁路桥村济酒桥95号

邮编：214287　　QQ：337060558

Email：caicaiyoulen@qq.com

想说的话：游戏遇到瓶颈，停滞不前中，谁来救我。

## 王亦球

性别：男　　年龄：24

拥有掌机：GBA SP、iDSL、PSP

喜欢的游戏：赛车、体育、角色扮演

地址：江苏省镇江市润州区王家港8幢603室

邮编：212000　　QQ：599069570

Email：zj—wyw@163.com

想说的话：中五百万和中《掌机王SP》的奖，哪个概率大呢？

## 唐鹏瑶　昵称：小鹏

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA SP、PSP

喜欢的游戏：《黄金太阳》、《最终幻想》、《生化》

地址：江苏省宜兴市宜城区巷头村西山堡6号

邮编：214200　　QQ：522232437

Email：yuqilin2006tpy@163.com

想说的话：中考成绩好，一切都好。

## 陈江东　昵称：小P孩

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：多了！

地址：江苏省南京市江宁区东山街道文靖西路76号2—304

邮编：211100　　QQ：965495192

Email：965495192@qq.com

想说的话：大奖何时到我家！等待……


最喜欢“中奖名单”，因为这将有我的名字！

## 李听绿　昵称 DPLs

性别：男　年龄：14
拥有掌机：iDSL　喜欢的游戏：《逆转》
地址：辽宁省葫芦岛市龙港区
邮编：125005　QQ：571549496
Email：571549496@qq.com
想说的话：呀呀……

## 杨宝轩

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《无双》
地址：广东省佛山市禅城区护红巷八座103号
邮编：528000　QQ：814144236
想说的话：喜欢PSP系的游戏就加我的Q吧。

## 洛昆扬

性别：男　年龄：18
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《KOF》、《火纹》、《恶魔城》
地址：江苏省昆山市昆山中学一（7）班
邮编：215300　QQ：199212217
Email：199212217@qq.com
想说的话：嘛嘛，太热血的孩子可别找我。

## 蔡晟敏　昵称 蓝色空气

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《王国之心》
地址：浙江省宁波市宁海县梅林街道光明北路62号
邮编：315609　QQ：499914897
想说的话：努力双机霸机。

## 王天旭　昵称 萝卜

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FATE》、《怪物猎人》、《恶魔城》
地址：吉林省长春市南关区卫星广场长春豪园D53506
邮编：130022
想说的话：对《掌机王SP》支持。

## 朱鑫森

性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：江苏省南通市崇川区观音山镇八一花园1幢408室
邮编：226014　QQ：791549928
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

## 王强

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：大多数都喜欢
地址：上海市黄浦区福州路666号金陵海欣大厦一楼避风塘
邮编：200001　QQ：809519142
Email：809519142@qq.com
想说的话：让我交友吧。

## 李智

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBM、PSP
喜欢的游戏：《洛克人》、《机战》、《恶魔城》
地址：天津市塘沽区珠江里15-3-501
邮编：300451　QQ：401079172
Email：Zat_ok@126.com
想说的话：中考结束了，终于解放了。

## 陈沂　昵称 银月清风

性别：男　年龄：27
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：太多了
地址：上海市徐汇区桂林路567弄47号502室
邮编：200233　QQ：39224899
Email：bcommander@live.cn
想说的话：我爱《掌机王SP》一生一世。

## 古中晨

性别：男　年龄：16
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《怪物猎人》
地址：北京市朝阳区立水桥水景花园赛纳维拉3707
邮编：102218
QQ：510148969
想说的话：希望《掌机王SP》的光盘里有更多ISO和ROM。

## 叶磊　昵称 yelei

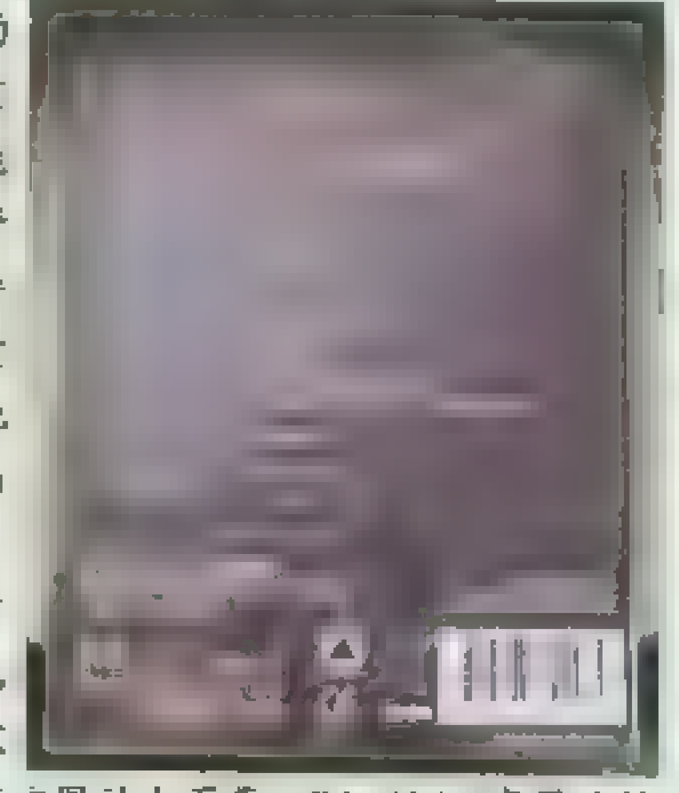
性别：男　年龄：31
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《王牌空战》、《铁拳》
地址：湖北省宜昌市西陵区宜昌市劳动和社会保障局劳动监察支队
邮编：443000　QQ：277170596
Email：yele66[illegible]9@163.com
[illegible]：祝愿天下掌机玩家天天快乐。

# FAQ电台

Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。自从《怪物猎人3》发售以来，羽纹和乌冬都在新的狩猎世界里一番鏖战，某日一起挑战斗技场，两人花费了大量精力来讨论如何将讨伐时间缩短到标准时限以下，当我们辛苦完成这项任务后却发现没有一点奖励要素，顿时吐血……可恶的老卡为何如此不厚道呢？好，接下来让我们来看此次FAQ电台的问题。

朋友送给我的R4烧录卡为什么和官方网站的包装不一样？而且内部并没有驱动光盘，虽然电玩店老板告诉我这是最新版的，但由于不太放心，还是想请OJ米格帮忙鉴别一下。

其实这个就是NDSi上市前，原版R4退市后的R4 SDHC版，相比原版R4，它能够支持大容量的microSDHC存储卡，能够为NDS带来更大的存储扩展空间，而其他方面则与R4相仿。另外，由于没有配备光盘，内核就需要在官方网站上下载，R4 SDHC官网地址为：http://www.r4new.com/。



自己的PSP使用了近1年，最近不知为何居然不能用电源为PSP充电，连接了电源后完全没有反应，现在只能用USB为PSP充电，希望小编可以给出各种原因同解决方法。另外，在3.71 M33固件有USB为PSP边玩边充电的功能，这样做对PSP有没有什么影响？

LS问的都是关于PSP供电的问题。首先，PSP充电器连接PSP后没有反应，一般有两种可能，一种就是主机本身的充电接口可能因为碰撞等原因损坏，造成脱焊等现象，遇到这个问题，解决起来就比较麻烦了，需要拆开主机通过万用表对PSP充电接口的元件进行检查，看看是否出现断路的现象。不过可能性更高的问题其实是充电器受损。充电器的连接线部分在频繁使用、弯折下，很有可能出现内部电线断掉的问题，此时只需要重新购买一个充电器就能解决。至于使用USB充电，原理上并不会对PSP电池或主机造成太大损害，但如果你的电脑电源并不是什么好电源，那么输出电压以及工作电流可能会与PSP标准充电要求有所浮动，导致电池充电过慢或无法充满电等问题，而充电时间的延长本身也会造成电池寿命的缩减，因此我们还是建议大家使用专用充电器充电为宜。

在下想问《超级机器人大战K》第十九话“星の扉、运命の扉·前篇”中，怎样阻止敌军入侵基地？敌军差不多3～4回合到基地，第?回合我方援军会在敌人后背出现，可是为时已晚！

辽宁 赫栎

此关的确算得上《机战K》里比较困难的，敌人前锋部队会以入侵基地为优先目标进攻。如果放任不管第5回合基地就会被入侵。基地里的NPC机体会优先选择向上移动，因此我们的主要焦点就应该放在左下方的敌人身上派遣增援部队时要把有“加速”精神的机体放在前面，破邪大王、枪＆剑、魔神/这类肉盾型机体最好与有“加速”精神的机体组队，而那些本身有加速且带有全体攻击性武器的机体就让它们在不组队的情况下出去，然后该用的精神都用上，优先使用有全体攻击性武器的机体攻击敌人的前锋部队，可以选择多个敌人攻击时优先攻击HP多的敌人。尽量将我们的机体停在敌人移动后能攻击到的范围里，只要注意到这些，在4个回合内干掉所有想要占领基地的敌人不是难事。

《口袋妖怪》里的神兽是不是只能用大师球抓？我不是新手，但对于抓神兽却没有什么概念。

泉州 科名仔

当然不是啦，毕竟神兽那么多，而大师球只有一个。捕捉方法和平常抓口袋妖怪一样，将之打到血红并催眠，然后实施捕捉。晚上的话用黑暗球的捕捉率很高，不过如果觉得黑暗球打开瞬间的黑雾和口袋妖怪本身属性有视觉冲突，也可以用高级球和随着回合数增加而提升捕捉率的时间球慢慢捉。

《巴哈姆特之血》里如何破坏右臂巨兽的手臂？还有银狼芬里尔的后腿怎么能打到，一直走不过去啊。

哈尔滨 邵彬

打手臂的时候需要盯着手臂上的核心打，几次之后就会出现防御力场，这时不能再用远程攻击，而是要走进力场的范围里面再攻击，就能破坏手臂了。芬里尔的眼球是一个弱点部位，攻击它的眼球，它就会转身，这时就能直接攻击它的后脚。其实游戏中的武器攻击范围比想像中大很多，即使芬里尔正面对着玩家也有机会攻击到后脚。

NDS的《梦幻之星 ZERO》里怎么给同伴回复啊？还有作战指示界面里那几个日文是什么意思？

广东揭阳 郑薛博

魔法只要按住按键蓄力使出，就会变为范围魔法，回复魔法也一样。作战指示里的日文是单机时指挥同伴用的，各指示的效果如下：

| | |
|---|---|
| フリ オ ダ | 任同伴自由行动 |
| アタック、フト | 以攻击敌人为最优先 |
| 、ュ タ サイト | 与敌人保持距离使用射击武器攻击 |
| ヒ ルオ ダー | 以回复HP为最优先 |
| フォロー、フト | 和玩家控制的角色攻击同一个敌人 |
| PB リース | 当蓄力槽满了后，立刻使出必杀技 |
| PBチェイ、 | 当蓄力槽满了后，配合玩家使出必杀技 |

最近在玩NDS上的《由我守护你》，现在想要素材“黄泉玉”和“淡红の羽毛”，可以告诉我在哪里获得吗？另外，三本“体力之书”在哪里拿？

武汉 吴杰

“黄泉玉”和“淡红の羽毛”分别可以从遗迹中的敌人レムレスランプ和ゲイルバット身上获得。前两本“体力之书”可在遗迹的第一层和第二层找到，最后一本则需要完成任务“ギルドからの挑战状”。

不懂日文，玩RPG也没有和NPC对话的习惯，打了一大半才知道《王国之心 358/2天》里有些隐藏的任务需要和NPC对话并达成他们给出的条件才会出现，导致前面有个别任务漏掉了。请问有什么补救方法吗？实在不想花力气去重打一遍了。

武汉 王洪涛

幸好这个游戏设计得还算体贴，补救方法的确是有的，而且可以说是不费吹灰之力，因为这些隐藏任务在通关之后就会全部自动出现，不用刻意去达成条件，你要做的只是尽快把游戏通关一遍而已。

《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》中打到火山的光龙对暗龙那里，暗龙出现后进行了一段剧情，然后剧情就发展不下去了，请问应该怎么解决？

长沙 王林

先检查一下自己的装备栏里面有没有“龙战士”系列装备。必须将5个部位全部装备上以后与光龙对话才可继续剧情。

# 小编寄语

羽纹
盲先知
乌冬
雷伊
伊娃
洋葱
嘟嘟

# 200人突破！莱仕达·深圳暑期天下聚会实况报道

**今年的深圳"天下聚会"于8月1日在华强数码世界4楼隆重举行了。在各方面努力配合下，本次聚会人数创下了历届深圳聚会的新高，参加人数突破了200人！说到这里还要再次感谢各位玩家和读者的热烈捧场，真的让各位UCG小编有受宠若惊的感觉。本次聚会得到了知名游戏周边厂商莱仕达的大力支持，华强数码世界也为本次聚会免费提供了场地和户外宣传，保证了聚会能够顺利进行。**

▼本次聚会玩家年龄层跨越极大，最小的不到10岁，年纪最大的老大爷居然已过60。

本次深圳聚会总体上分成了两大区域，一边是次世代游戏体验区域，另外一边就则是莱仕达公司的各种游戏周边，如赛车方向盘、飞行摇杆等。8月1日早上不到8点，就有不少热情的玩家准备进入华强数码世界的会场，而到了9点多看着越来越的玩家到来，签到处的工作人员也是忙得不可开交。

▲本次聚会中，《吉他英雄 世界巡演》成为了最多人喜欢的游戏。

10点半本次深圳聚会正式开始，上次因为要事没能参加聚会的多边形这次肯定是不能再放过他了。所以一开始，主持人就安排了多边形上台和大家说几句。令到场玩家没有想到的是，多哥这次竟然爆发了，真情流露的他居然在台上滔滔不绝地讲了足足有20多分钟，从编辑工作到日常生活，从所见所闻到所思所想，可谓是天南地北、海阔天空。多哥讲话完毕后便迎来了深圳联盟热血男儿的一首抒情歌曲，这几乎成为每次深圳聚会的保留节目，许多多次参加聚会的玩家都发出了同一个声音，"哦，原来又是他啊。"由于平时没有条件接触，所以会场上这台PS3版的《吉他英雄 世界巡演》音乐套装成为了本次聚会中玩家最受欢迎的一个项目。一直到聚会结束都有大量玩家聚集在它旁，大家被吉他和架子鼓为音乐游戏带来的乐趣深深吸引住了。现场大家弹奏最多的乐曲就是永远的流行乐之王Michael Jackson的《Beat It》，有爱的玩家甚至还拿起了麦克风跟着唱起来，各位玩家有机会一定要试一试哦。

刚刚发售的《怪物猎人3》成为了会场的另外一个热点，我们将Wii接到了42寸的液晶电视上供到场玩家试玩。惟一美中不足的是，由于是昨晚才拿到的游戏，所以华丽的装备和新怪物未……，很多玩家都尝到了"被强悍

怪物虐待的滋味。

在各种次世代游戏体验的同时，莱仕达在会场内举办了产品周边体验，不少玩家也在现场体验了这些产品，其中试玩莱仕达手柄和赛车方向盘的玩家最多，大家都被《PES 2009》吸引住了，同时也为下午的比赛做着热身准备。

聚会到了下午1点半的时候，神秘嘉宾的出席让整个聚会现场温度骤然升高。UCG的小编玛娜是第一次来到天下聚会，因为组织者事先都没有完全公开神秘嘉宾的身分，所以当主持人宣布玛娜的到来时，不少玩家还不敢相信这个事实。玛娜非常认真地从手袋中拿出了已经准备好的明信片来到签到台前给众多读者签名。在后来的游戏问答环节中，玛娜与多边形还一同主持了这个环节，一共15道问题不难不易，回答对的有奖品，错了只有老老实实地做俯卧撑吧。从最初的10个到最后的30个，惩罚力度是越来越大。由于玩家太过热情，最终大家突破隔离带将整个问答现场围成了个小圈。大家在一片欢乐的气氛中结束了游戏问答环节。

▲▶多边形和玛娜在聚会现场再次感受到了玩家的热情

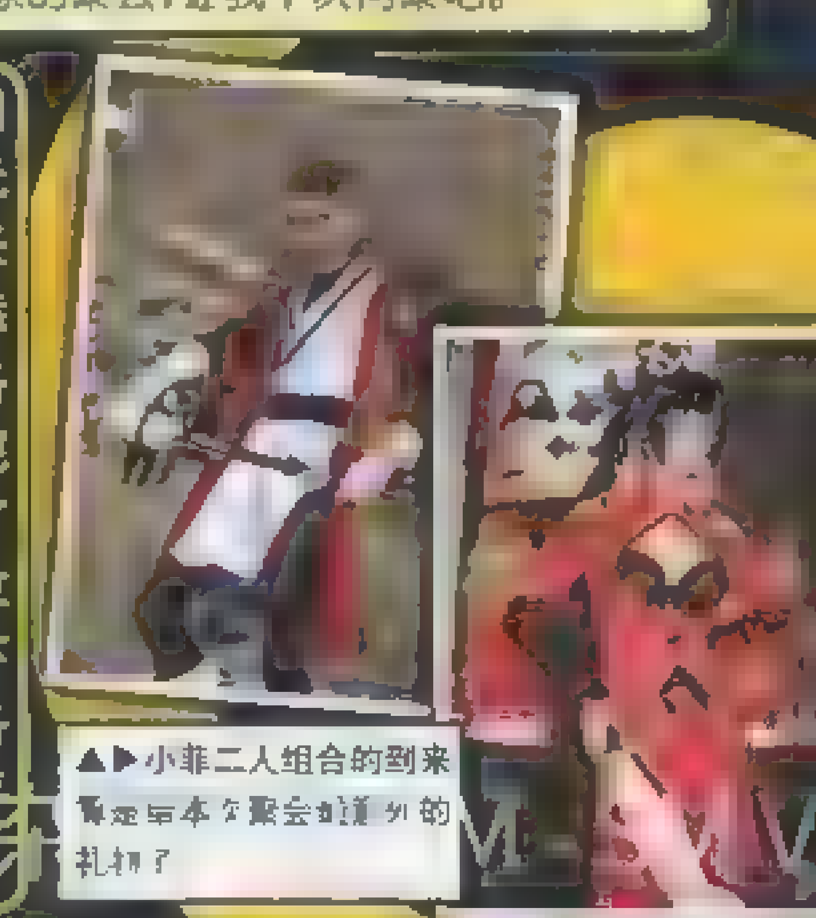
深圳聚会下午的一个重点内容就是游戏比赛。除了莱仕达提供的PC版《PES 2009》最受欢迎外，PSP版《高达对高达》、《怪物猎人》以及NDS《马车》成为掌机玩家比赛项目。这次我们很重视决赛，《PES 2009》来到决赛阶段直接被接到大投影上，聚会组织者自发的组成了一个4人评球团，并且还自封为“讲波佬”，对决赛阶段的每场比赛进行激情讲解，场面非常热烈，大家的笑声和欢呼声不断从比赛现场传出来，场面令人难忘。而PSP部分的决赛则被接到了42寸大液晶上进行，每组30多名比赛的玩家和围观群众将电视围得水泄不通，场面也是相当热闹。

▼莱仕达公司领导为《PES 2009》比赛冠军选手颁发沉甸甸的方向盘。

直到下午5点，各项比赛逐一结束。这时大家围在了大投影前，莱仕达公司领导以及UCG小编们分别为比赛获奖选手颁发奖品。能赢得奖品自然是欢乐开怀，不过希望没能如愿的玩家也不要沮丧，因为天下聚会还会举行，今后的欢聚和获奖的机会多得是。临走之前，众多玩家来到大背景布前来拍一张全家福吧，为了能挤进镜头有不少玩家甚至直接卧倒，让整个场面又充满了欢笑。下次天下聚会，希望那些还没有走进我们镜头的玩家也加入进来吧。不必拘束，天下聚会是属于每一位玩家的聚会，让我下次再聚吧。

## 非常时刻

在历届深圳天下聚会中，由于一直围绕着TVgame和掌机来进行，所以动漫元素一直不是聚会的主流，Cosplay表演更是从来没有出现在任何一次聚会中，而两位Cosplay爱好者的到来为本次聚会增添了不少惊喜。9月1日中午1点左右，这时玩家们正在报名各项比赛活动，《苍翼默示录》的Jin和Litchi突然出现在聚会现场，造成了一阵骚动，然后80%报名比赛的玩家纷纷放下了手中的掌机，转而拿出了相机开始了拍照，大家的眼球被两位Cosplayer深深地吸引住了，此刻早以把游戏抛到了脑后，剩下来的就是疯狂地拍照，两位Cosplayer也非常敬业地完成了各种POSE。在此感谢小菲二人组合，他们的到来为本次聚会平添了不少欢乐，希望在下次深圳聚会中还能见到他们的身影。


▲▶小菲二人组合的到来算是与本次聚会的意外的礼物了

栏目主持 伊娃

# 全球十九大怪异去处

楼主：界王

http://bbs.levelup.cn/showtopic-839731.aspx

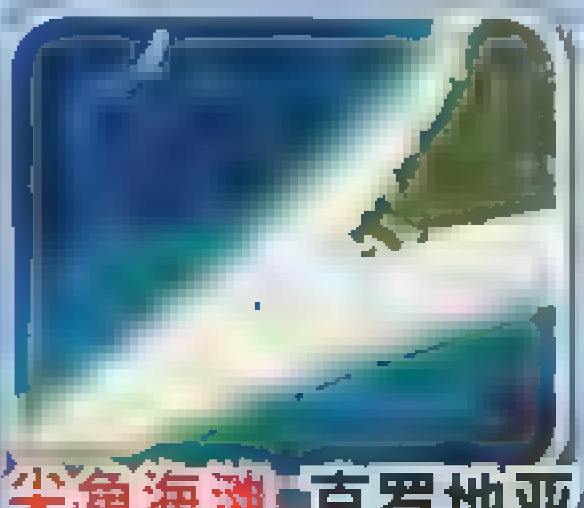
## 波涛谷 亚利桑那州

波涛谷就像一个巨大的游泳池，墙面是让人眩晕的波形，由暗黄土和粉色、橙色、浅绿色的材料组成。波涛谷的纹路大部分都是水平走向，有些地方会呈“Z”字形。

## 飞机旅馆 瑞士斯德哥尔摩

在斯德哥尔摩的阿兰达机场的入口处，你会看到一架巨大的波音747-200喷气式客机。这个飞机是专供那些因航班延误而需要在机场住一晚的乘客住宿的飞机旅馆。

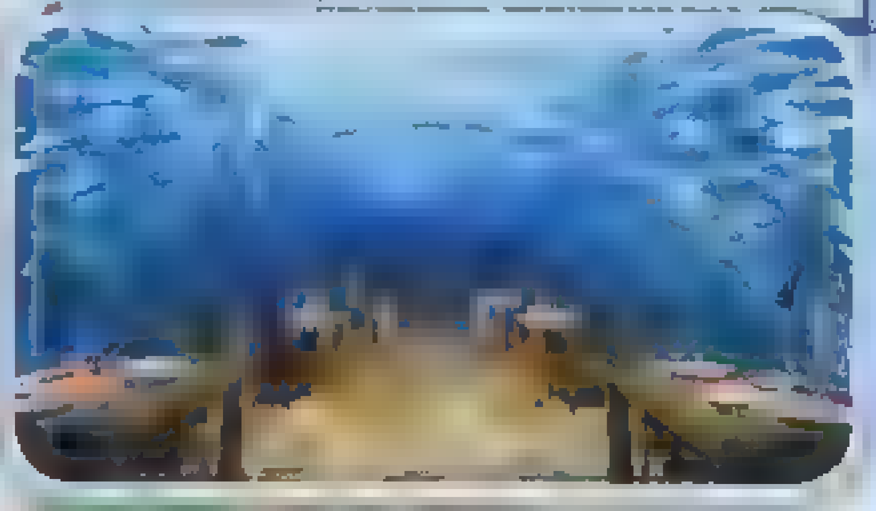
## 尖角海滩 克罗地亚



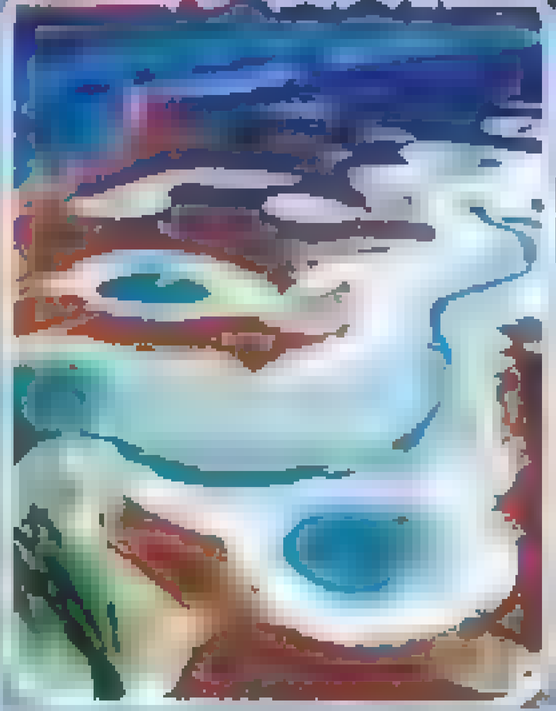
海滩并不都是千篇一律，尖角海滩的一端伸入海中，并且会随着风向的改变而改变，因此这是一个多变的海滩。

## 海底餐厅 马尔代夫

该餐厅位于希尔顿度假酒店，在海平面以下6米处。外层是透明的有机玻璃，可容纳12人同时就餐。



## 鲨鱼湾 澳大利亚



鲨鱼湾以多样化的自然景观而闻名于世，拥有世界上最大的海草床。五种濒临灭绝的哺乳动物和澳大利亚1/3的鸟类品种。鲨鱼湾最大的特点是由蓝绿色海藻形成的叠层岩和形似岩石的结构。

## 葡萄酒桶酒店 瑞士

该酒店一大特点是每个房间都是14500升的酒桶。从酒店可以看到风景优美的海港和绿油油的梯田，还可以品尝到当地特色小吃和世界上任何国家的烹饪特色。

（以上内容摘录自论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72）掌机玩家自己的论坛。

## 115热点回馈之

7月到8月最值得玩的掌机游戏，游戏在通关后还有下载任务等着玩家。实在是厚道，顺便祝《DQ IX》能成为系列销量之最。

游戏素质毋庸置疑，不过战斗时的视角转换有的时候会花眼，比起以往的浑厚感，本作有所缺乏，但却多了一份细腻。总而言之，这绝对是2009年NDS上最值得一玩的作品之一。

很好玩——超龟速脱离。

对此游戏无什么爱啊。

eon 59351

不愧是满分之作，能在NDS上有如此的画面表现，丰富的支线任务、数量庞大的装备及道具、自由转职系统、能够反复探索的藏宝图系统等等，这一切都大大提高了游戏的耐玩度，掌机RPG得到了一个新的升华。目前一周目50小时功略中，这是一款值得细细品位的游戏。

画面在NDS上可以用惊艳来形容，龟速中……

no3ezh

《DQ IX》作为系列正统续作，给人的感觉并不像家用机那样有一种大作的厚实感，登陆NDS平台也引来不少争议，但是通过Level5的全力打造，《DQ》独有的乐趣却丝毫不受影响。虽然主人公的原创削弱了主线中主人公的存在感，但却加强了玩家在《DQ》世界中冒险的代入感，各自独立的故事剧情中又不乏精彩的亮点和感人之处，绝对是今年暑期NDS必玩之作。

mo k

RPG必玩作，不解释。

darkwave

要素丰富，画面在NDS游戏中算顶级，RPG粉丝必玩，不愧是大作。

绝对是SE在NDS平台最有诚意的一作，也是NDS上RPG类型中必玩的一作！

不愧是日本国民级RPG正统续作，游戏中各个地方和各种要素都能看出SE和L5下足了功夫，故事方面虽然有点老套，但是各个小故事又都很感人。游戏内容也非常丰富，算上下载任务一共近200个支线任务以及那一堆的宝藏图也使得游戏的时间大大增加，相当厚道。而且还能见到系列以往的角色并用各种方式取得他们的服装，装备也是非常有意思……感觉本次《DQ IX》已经算是目前NDS上最棒最成熟的RPG了。

出在掌机平台上的本作绝对对得起"国民级RPG"这个称号。

好玩！

游戏关键是游戏性，但是不得不说这次的《DQ IX》做得非常优秀，联机模式更是大家经常聊天的话题。

yxd

游戏性很强，要素也很丰富，音乐也很出色。不过我个人认为很多任务设计得有点让人抓狂，极其考验玩家的耐心和RP。

Peter Kachu

真正玩下去会发觉很耐玩。

Sazab Mark II

前作系列都没玩过，不过本作的确是令我眼前一亮。

不愧是日本人逃学旷工也要买的游戏啊。

好吧，我来潮流一下：大家玩的不是《DQ IX》，是寂寞。

《DQ IX》的伟大在于即使受到NDS机能限制也能光辉闪耀！

Full Moon555

不愧是满分大作，果然很好玩。看来这个暑假不再郁闷了。

"《DQ》系列"作为SE招牌RPG之一，本作的素质可谓甚佳，在NDS机能有限的情况下画面表现得很出色，同时系统方面也颇具深意，显得十分完备！

出汉化的话可以考虑一下。

grey time

## 5.55，PSP破解的瓶颈？

**参与方式** 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年8月18日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。

# 《MH3》狩猎初体验

写在前面

强大的《怪物猎人3》（以下简称《MH3》）终于发售，趁着这次写小编博客，就来谈谈《MH3》，掌机游戏编辑谈电视游戏的机会不多，大家就当看看玩吧。另外要注意文章里包含了对游戏内容的一些个人看法，所以正准备玩《MH3》，又不想被剧透的读者建议你还是跳过这页。

相信大部分玩家都一样，对一个自己喜欢的游戏，发售前的那几天是最受煎熬的，一方面要注意偷跑信息，另一方面还要防止被先拿到游戏的玩家剧透。游戏的发售日期是8月1日，在7月29日那天，网上就有玩家说香港那边游戏已经到货了，还发了几张包装图，看得人口水直流。到了30日什么截图和屏摄就开始满天飞了，这时抵住诱惑赶紧询问订货的商家，可答复还是和之前一样没任何消息，心情顿时跌落谷底，可正以为30号已经没戏的时候，晚上商家就发来消息说盘已经到了，明天一早就能发，心情又瞬间一下飞跃至谷顶。想想自己玩的游戏也不少，但能令自己那么揪心的游戏还只有《MH》了。

盘是31号中午到的，我本来想1号能玩到就已经不错，没想到竟然还能提早半天玩到，实在不能不感谢快递的工作效率。开机的第一件事是创建人物，这次依然选择了男号，感觉这次男号的脸都不咋地，多数都是大叔和路人脸，不过男性角色大多数的头部装备都罩着脸，也没差了。值得一提的是这次提供了许多面部修饰，像是胡子、纹身和伤疤，如果给一个大叔脸再配一道伤疤的话真是非常有老练猎人的感觉。另外操作方面这次提供了三种方式，除了用双截棍外，还有传统手柄的右摇杆操作和按键操作，因为系列都是掌机打得时间比较长，所以最后选了比较顺手的传统手柄的按键操作，一切都准备好后，狩猎就正式开始了。

虽然已经打了那么久的“《MH》系列”，对这个世界的规则都已经烂熟于心了，可是在《MH3》里的第一次狩猎任务还是把我震撼到了，一切事物都是那么新奇。首先是新加入的水中狩猎，这次的水中世界做得确实非常细腻，无论是挥动武器时的迟滞感，每种武器在水中的对应动作，还有水生怪兽的水中的攻击方式和迅猛度和在陆地根本变了一个样，都让人感觉到强烈的变化，不过也因为这种变化，让我吃了不少苦头，看来要熟悉水中狩猎还得花一段时间。

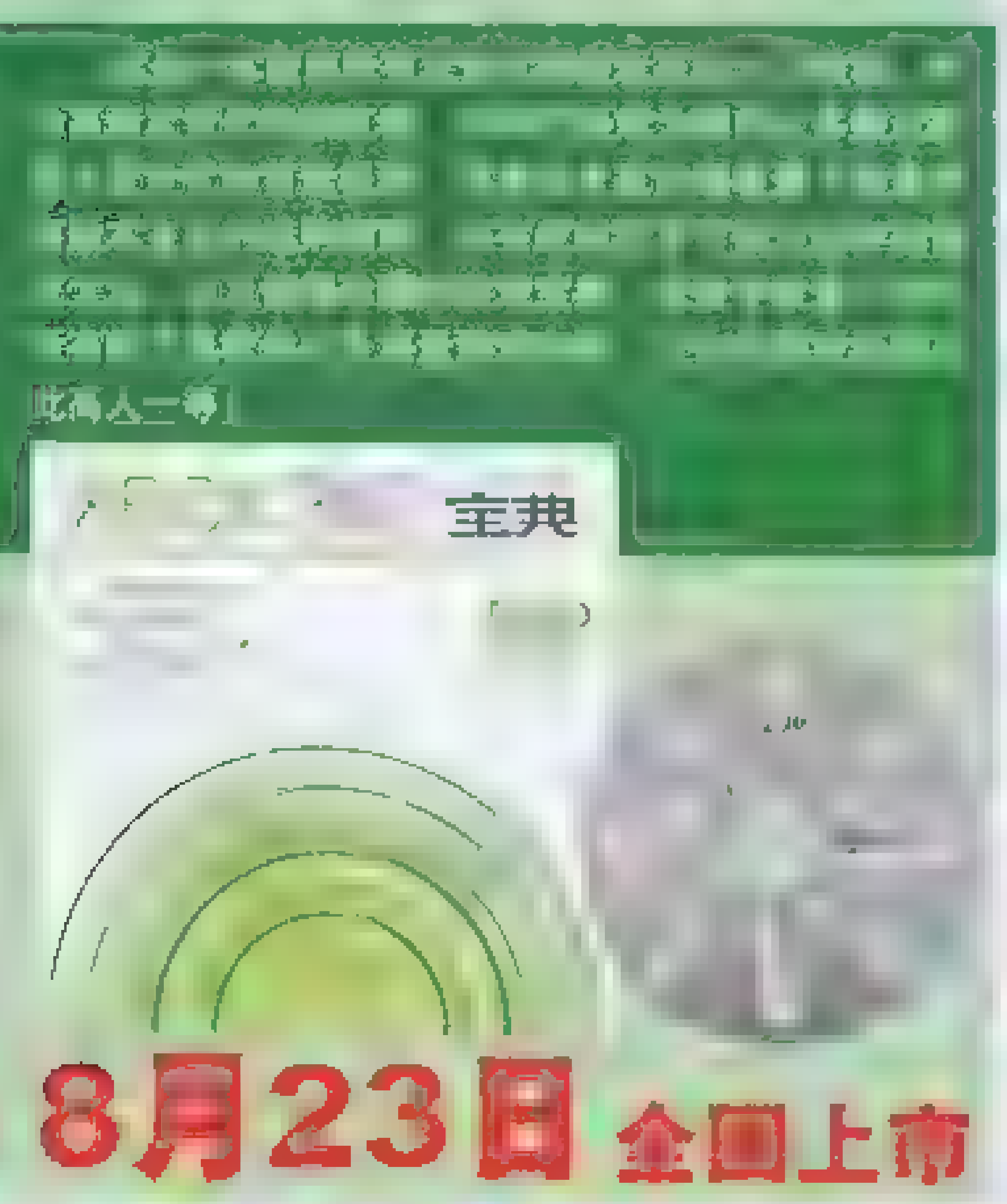
说到真实，这次的怪物生态也做得非常棒，以前的《MH》虽然也有怪物生态，但那都是在怪物图鉴的描述里的，或者只在CG里昙花一现。在《MH3》里怪物会因为肚子饿了去捕食；不同种类的大型怪物之间是对立关系，两只不同种类的大型怪物处于同一区时，稍弱的一方会率先换区；而小型的肉食怪物遇到不同种类的大型怪物也会因为惧怕而不敢靠近，这些设定都让人有是在狩猎活生生的怪物的感觉。

虽然到目前为止玩的时间还不长，但《MH3》已经给我相当多的惊喜了，总的来说游戏的进化是相当明显的，当然短短的几百字篇幅装不下那么多内容，下次有机会的话乌冬会继续在这里和大家分享《MH3》的感受的。

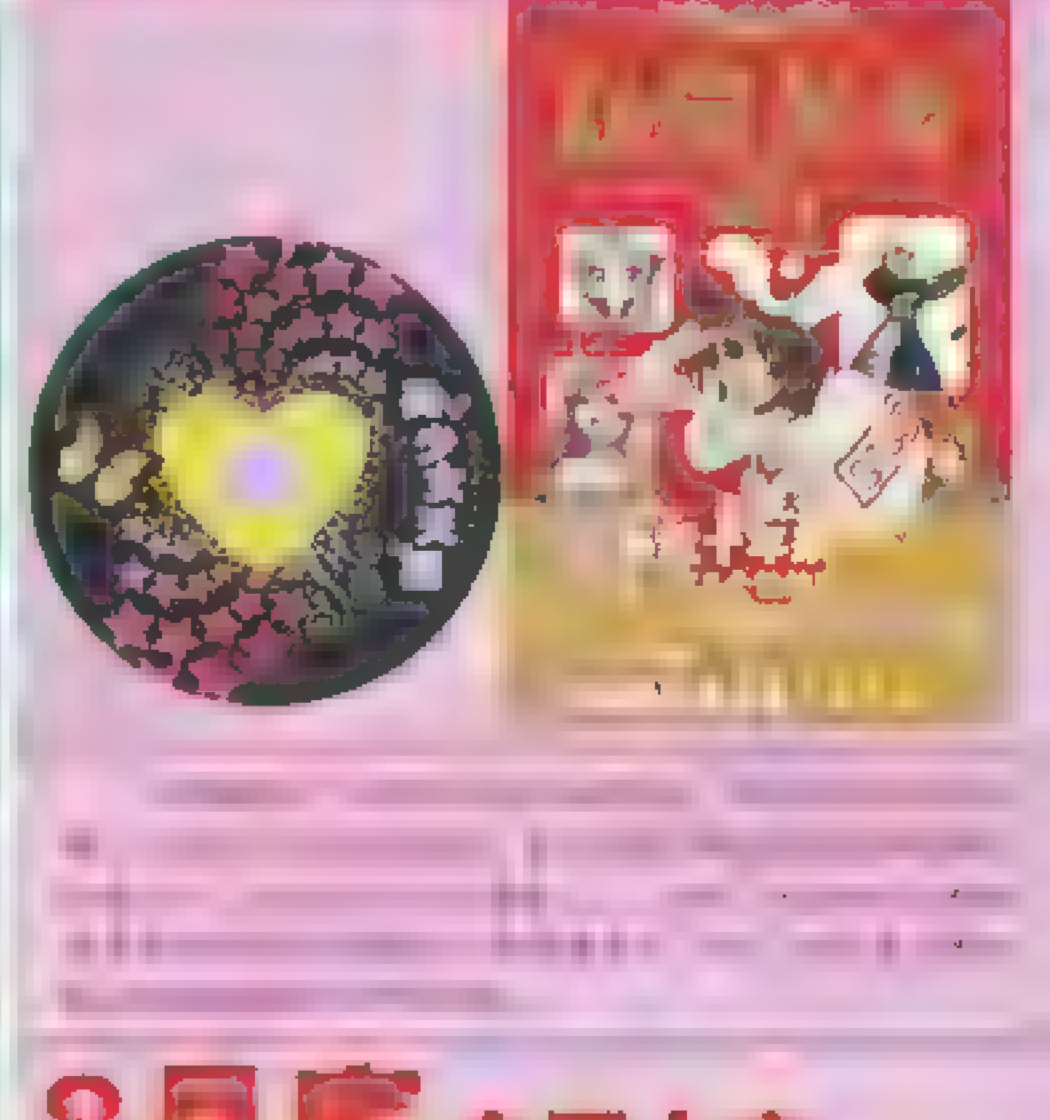
想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容。这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

## Xbox360宝典

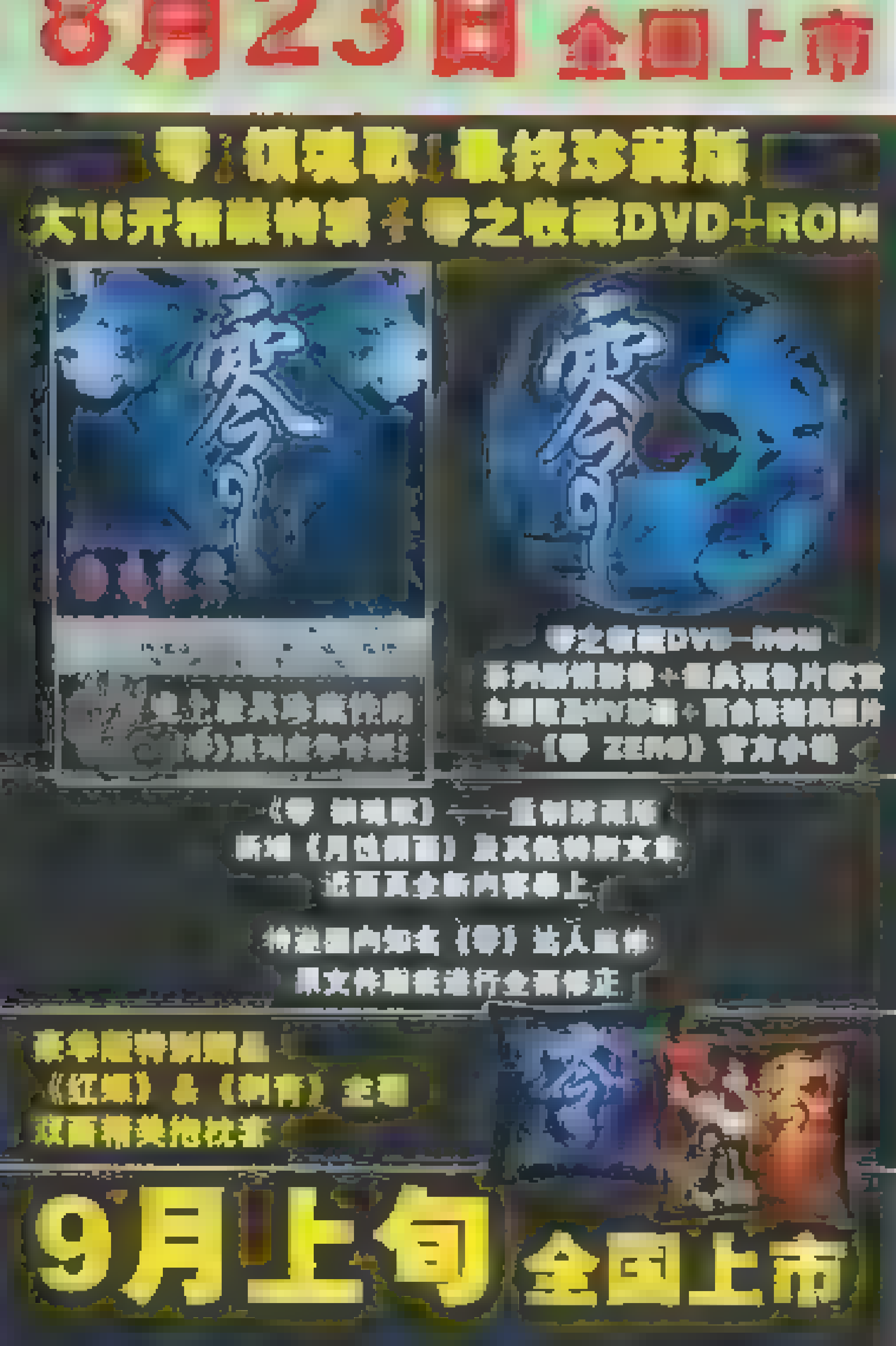
全彩200页+DVD-ROM




8月23日 全国上市

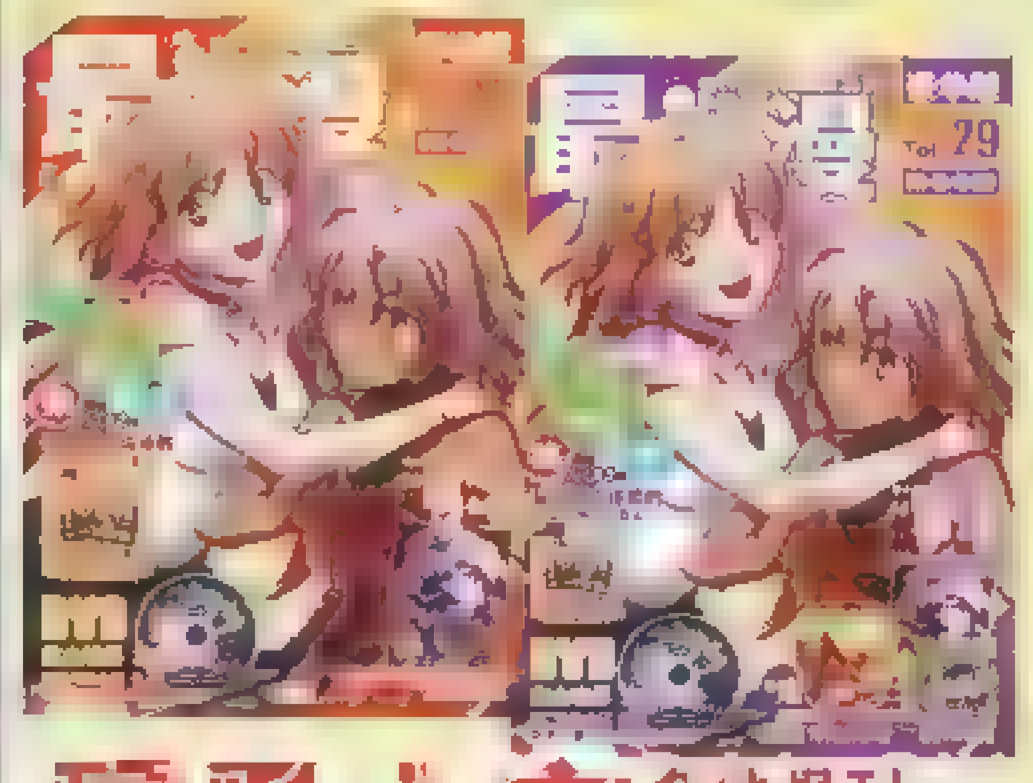


8月底 全国上市

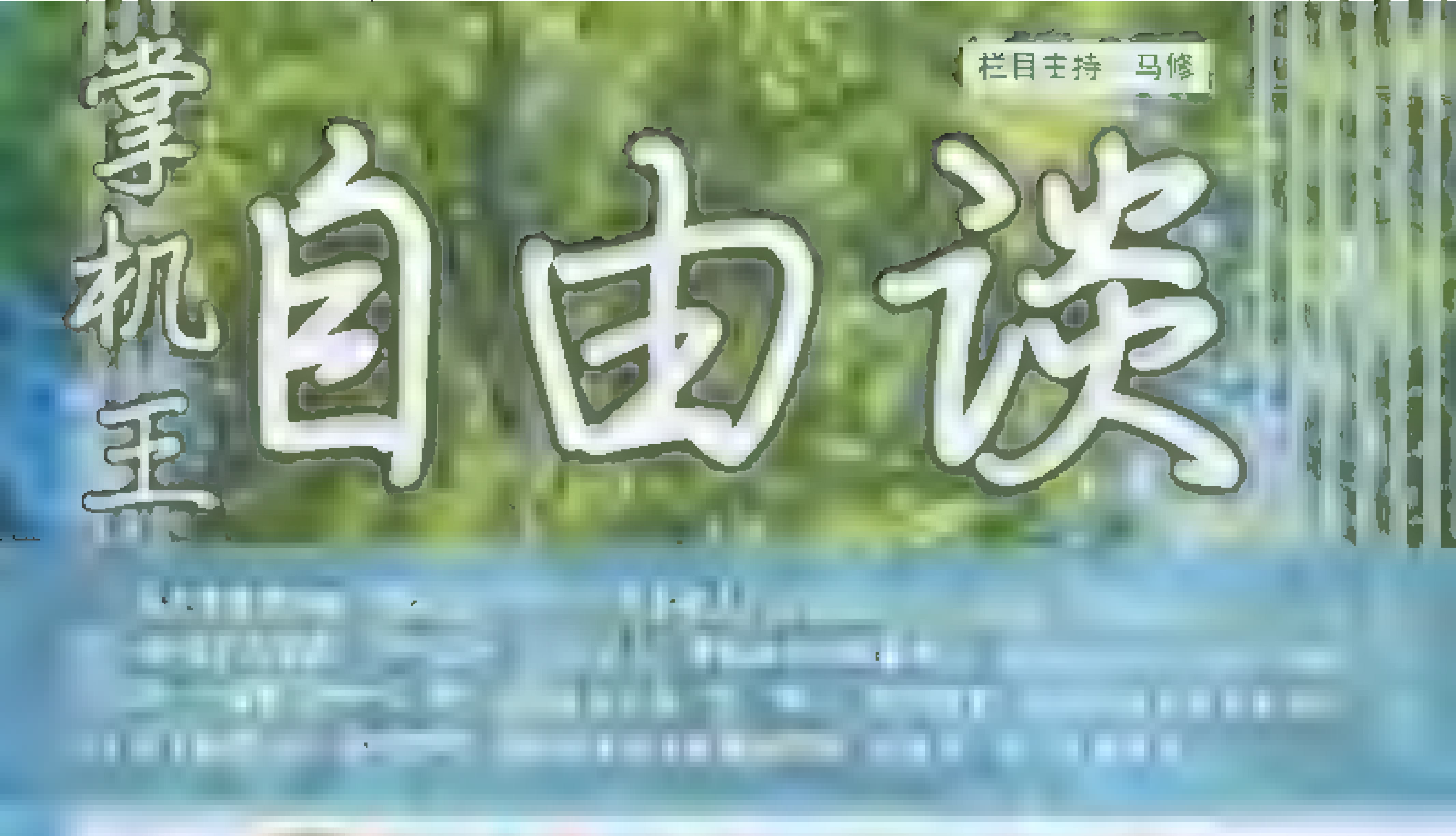



## 最动漫 Tot.29

卷首特辑《2009年最想与之结婚的动漫角色大盘点》为你带来最有魅力的动漫角色。卷中特辑《2009萌化宝典》引领你走入全新感觉的萌世界。DVD收录《空之境界 忘却录音》、《寒蝉鸣泣之时 礼》以及《茅原实里2009演唱会》，豪华版不仅有独占CD聚落花，更有消暑凉席，如此超值你千万不能错过！



现已上市 各地报刊亭销售中




# 我的狩猎史

文 袁文伟

时间飞逝，转眼两年的时间就要过去了，那些与《怪物猎人》走过的日子，已成为我美好的回忆。本人即将进入学业繁重的高三，趁现在还有些许空闲，以笨拙的文笔写下这段峥嵘岁月，希望某一天无意间拾起此文，能想起曾经有一款游戏可以令自己如此疯狂、痴迷与执着。

## 狩猎开始

2007年8月22日的中午，火辣的太阳肆无忌惮地烤着大地，我拿着PSP独自坐在电风扇下，漫不经心地玩着某游戏——几个简单得甚至可以说是弱智的迷宫，放进几个老鼠蜘蛛毫无挑战的小喽罗，就说成一款PSP游戏，未免也太牵强了吧？难怪在我心目中真正王者的游戏，只有《怪物猎人》，优美广阔的狩猎场地、琳琅满目的装备、众多强大凶猛的怪物、豪爽的战斗、复杂的系统……那为什么我还不去狩猎呢？唉，还不是引导盘惹得祸。两个月前，我用一学期早餐换来的家当全都搭进了这台PSP，以为拿到PSP的同时也是我猎人生涯的开始，却被网上的一位猎人前辈告知，我还差一个叫做什么引导盘之类的光碟才能转职为猎人（本人当时的PSP是3.40 OE系统，需要用UMD做引导方可运行《怪物猎人 携带版2》），这种光碟至少要100元。当时闻听此言，我整个人都石化了，100多元我上哪儿抢啊？苦等了这么久，谁知迎来的是竹篮打水一场空的结果。我唯有把郁闷发泄在这款不用引导盘但也让我不甚满意的其他游戏上。

想着想着，我再没心思玩下去了，便退出游戏，关上PSP，顶着烈日跑到网吧，看看能捞点什么好玩点的游戏消消暑。成为有机一族的我已经有好长一段时间没碰过电脑这玩意了，此时的掌机网站挤满了各种信息，我想先从“新游戏”看起，可鼠标箭头鬼使神差地点击了“新游戏”旁边的“新系统”，电脑马上弹出另一个窗口，就在这个窗口上，我看到了足以改变我一生的几个字——“新系统完美运行《怪物猎人》”！我激动得像小孩子见到糖果一样跳了起来，叫了几声“好啊”，顿时网吧里有一半人向我投来异样的目光，这我才意识到自己的失态。

之后，我在被《怪物猎人》冲昏头脑的情况下硬生生地把OE系统刷成M33系统。事后我才想起刷机风险性之大，尤其一些细节没处理周到（例如剩余电量和系统语言）贸然进行刷机操作，非常容易变砖。变砖后不用说《怪物猎人》没得玩，连PSP能否开机也成问题。想到这里我不禁出了一身冷汗，不过想来再也不会有一款游戏值得我这样疯狂了。

## 孤军奋战

9月初，我开始步入高中生活。由于父母工作在外，我不得不寄宿在校。说“不得不”这个词是我的老爸老妈觉得寄宿在校是件委屈我的事，可他们却不知他们的儿子有多么喜欢寄宿在校。因为我和国内广大玩家一样是个“地下工作者”，战场上与凶猛的怪物拼得你死我活的同时还得竖起耳朵侧听隔壁动静，一有什么风吹草动便迅速藏机于抽屉，即使会因此坐上猫车，也不能有半点犹豫。古有“苛政猛于虎”，今有“家教猛于蛟”，想摆脱束缚获得自由，寄宿绝对是个明智的选择。

于是我带着PSP和59辑的《掌机王SP》回到我再熟悉不过的校园（我初中在此毕业）安营扎寨，开始我真正的狩猎生活。老师站在讲台上口若悬河时，我就掏出PSP躲于高高的书堆后血战沙场。有时看到周围同学都专心致志地听课，心里不禁泛起一些内疚感，于是我放下手中太刀，听听课，放松一下绷紧的神经。不过哟，一旦发现哪位成绩优秀的同学在看课外书或是干其他事，我也就心安理得地跑回波凯村继续我的狩猎大业，我不晓得这种心理叫什么，总之，村婆婆的叽里咕噜就是比老师的大嘴大叫好听多了。

下课铃一响，同学们争先恐后向我拥来，好占个位置观赏“勇者斗恶龙”的好戏。他们为我一次次利用巧妙的方法击败凶残怪物拍手叫好，人多时甚至会形成一个“长江后浪推前浪”的现象，而我置身于这“万千宠爱”之中连拔刀都非常困难，但我并不因此回避他们，相反，我很喜欢这种与人分享快乐的感觉，我每次狩猎时都会把声音调到最大，进入游戏时故意不跳过精彩的开场CG，好让他们更能领略到《怪物猎人》的博大精深。或许有朝一日他们某个可怜的孩子会顶不住《怪物猎人》的诱惑，（就像我当初一样，嘿嘿……）而买一台PSP和我联手奋战共创美好将来呢。

晚上自习，大家都安静下来投入学习中，班主任有时会在窗外搞“突袭”。我也知道此时再狩猎的话就等于自投罗网。那我该做什么呢？当然是学习知识武装自己了——我学的不是别的，是狩猎知识。记得那个谁说过“没有知识的人什么都干不成”，所以说，不用学就想提升狩猎技术是不行滴。而59辑《掌机王》就是我珍藏已久的武林秘笈了，它让我乘风破浪，斩龙首于夕阳之下，百战不殆。

晚睡是我的最佳狩猎时机，没有白日的喧哗，更不用和老师无处不在的目光大战三百回合了。凶龙的咆哮伴随如雷的鼻鼾声，我沉醉在猎人的世界，直到睡意送我去见周公……

## 初尝甜头

如此一段时间后，我的狩猎技术突飞猛进，黯淡无光的雪山装早已退居二线，新上任的是一套威风凛凛的一角龙装，手头上多了几把杀气十足的太刀，一些之前令我一头雾水的术语现在都明白了。最自豪的是，一度谈“轰”色变的我现在有勇气与其搏斗好一会儿才上猫车了，走运点的话还能捕获它。

随着猎人等级的提高，各种强劲怪物层出不穷，我越来越感到单枪匹马力量之薄弱，要是有个作战伙伴该多好啊！可是要找个志同道合的朋友谈何容易，特别在这个经济落后的小县里，恐怕许多人连PSP都不知道是何物，更别说《怪物猎人》了。虽然不久前我凭着三寸不烂之舌成功劝服一位老友购入一台PSP，可当他拿到PSP时我才发现他对《怪物猎人》这

款史诗级巨作毫不感冒。用他的话说就是："打一个怪物太费劲了，很浪费时间。"我又开始滔滔不绝地对他灌输真理："哪位著名的猎人一开始不是菜鸟一匹呢？我是，雷文也是。我们都是受尽怪物的虐待才立志虐待回怪物的，你没听说过'天将降大任于斯人也'……"我使出浑身解数，但他仍然表示不想玩这么难的游戏。"那你去玩《魔窟皇帝》吧！"我只好没好气地抛下气话走人——《魔窟皇帝》并不对我的口味。哪知，这个家伙果真玩上了《魔窟皇帝》，还玩得不亦乐乎，而且兴冲冲地来问我联不联机，真叫我哭笑不得。

一日，我想起好久没见过那位老友了。不知道他现在过得怎么样，便动身爬上六楼找他。在六楼的走廊上，我远远地看见他正和一个同学谈话。我冲他喊了一声："小玮！"他回过头来见到是我，有点惊讶："咦？文伟，你怎么会在这里？"我走上前："我怎么不可以在这里啊？""对了，给你介绍一位朋友。"小玮指了指刚才他说话的那位同学说，"他叫董湘志，刚买了一台PSP呢。""啊！"听到这我心底不禁浮起几分惊喜——我们楼的掌机一族终于又添了一位新成员了。这时我仔细打量着眼前这人，皮肤白白的嫩嫩的……啊呸，怎么说这些了。不过这小子真的挺白的，个子有1米75左右吧，比较瘦，眉清目秀，看上去傻里傻气的。

我自我介绍："你好！我叫袁文伟。"董湘志却用开玩笑的语气问我："哈，袁世凯的'袁'么？""不对，是袁隆平的'袁'。""哈哈……"就这样，我们三人在欢笑中你一句我一句地聊开了。

通过这次谈话，我对小董（他让我这样叫的）这个人的认识如下：1.他有个外号叫大傻；2.他的PSP是PSP 2000；3.他在初三时就稍微接触过《怪物猎人》。于是我们约好，本周星期六下午在我班教室联机。

接下来的几天里，我一边苦练技术，一边盼望着星期六的到来。掐指一算，自己投身于伟大的狩猎事业已经差不多有一个月了，取得的成就也不算小（村长是这么说我的），各种华丽的称号有很多，而小董的到来无疑让我向"独行"的日子挥手告别。

星期六终于来了，下午比平常少上两节课，晚上也不用上自修。一下课同学们就一窝蜂似地跑出去，上网的上网，打球的打球，诺大的教室里只剩下零零星星的几个人在埋头苦读；而我也在埋头砍怪恭候小董。一会儿，小董就拿着薄P下来了，寒暄几句后就各自整理随身道具。一番敲敲打打万事俱备时，小董却语不惊人死不休地冒出了一句："怎么联机？"我顿时傻了眼，对啊，《MHP2》怎么联机的？忽然我脑瓜子一亮，猛然想起进入游戏时的主菜单上有一个"联线XX"的选项，平时都没怎么留意它，应该是通过那里联机的吧。但重新进入游戏时才看清那个是"联线下载"，压根儿就是联机的。这时我开始后悔了，这几天我一直在幻想两人联机砍怪是如何的爽，却忽略了最根本也是最重要的环节……关键时刻，还是59猪《掌机王SP》大慈大悲——告诉我们联机场所是在在线集会所。一番周折，两个傻瓜猎人终于相见了。

小董和我一样使用太刀，装备是粉红的桃毛兽装，只不过腿穿的还是银白色的白速龙裤子。我对他说："你还没裤子穿就去打怪效果会大打折扣的。"他低头摸了摸自己的牛仔裤，还拉了拉链子，然后一脸狐疑地对我说："我哪里没有穿裤子呀？""哈……鄙视你！小子，你思想这么这么不纯洁呢。我是说你那猴毛装还差一条裤子呀！""切，你自己表达能力差还好意思笑——还不赶快去收拾那只肥猴子！""是，遵命！我这就和你上山打猴子去咯！"经此一闹，我们间略显紧张的气氛顿时被冲淡了，两人间的距离也无形地被拉近了。话归正传，那只胖猴子在我俩强强联手之下不费吹灰之力就被KO了！看来"团结就是力量"这句话真是不假。

## 偷鸡

联机给我们的感觉就是一个"爽"字，把原本就好玩得不得了的《怪物猎人》提升到了一个更刺激的境界。而我和小董更是一发不可收拾，每天傍晚放学后，学校假山旁的石凳总能看到我们心血奋战的身影。然而这种狩猎的时间非常急促，往往猎人之血刚刚沸腾，就要草草收刀，回家的回家，吃饭的吃饭，晚上照样上自习。为了满足那颗满腔热血的心，我们学会了逃课。

"逃课"这个词挺刺眼的，容易让人产生内疚感，就用我们这边一个比较俗的词语——"偷鸡"来代替吧。我们这里的学生从小到大都把逃课说成偷鸡，也有个别同学说成溜鸡，我管它叫什么鸡，况且逃课与鸡之间有什么过不去的不是重点，重点的是我和小董偷鸡的去向。

偷鸡地点是本栋教学楼六楼至七楼的楼梯转角处，七楼是光秃秃的天台外带一个沉甸甸的锁着的铁门，因此这段楼梯平常几乎没人光顾，上课时更是完全不用担心有人打扰；一下课，我们又是一刹间冲回教室。此地实在是偷鸡的上选之

地，我和小董就在这里无拘无束地抛闪光，设陷阱，轻轻松松打倒一批批凶残的怪物。连一直敬而远之的古龙，也敢去冒犯了。

## 跨楼联机

“小董，我这边看不见你啊！你那边怎么样？”我盯着小P屏幕里的在线集会所对手机另一边的小董说道。“我也是一个人喝着闷酒。”我问：“你确定你是在在线集会所喝酒而不是线下集会所么？”“确定！”“那好吧，用手拿着小P伸出窗外，信号肯定好很多的。”“呃，万一小P掉下去……”“胆小做不成大事，再说我就不信你戴上手绳小P还能掉下去。”“好！为了我们的狩猎大业我可豁出去了！”

“喂，文伟，我的手搁在窗外都快累断了，怎么还见不着你呀？”“你还别说，我拿的日版PSP可比你那新版的重多了，坚持多一会儿吧。”

“折腾了半天半个人影都见不着！我可受够了……”随着手机那边传来小董的怒喝声，我知道我的“跨楼联机”计划彻底失败了。

要说这个跨楼联机计划的来源，要从偷鸡败露说起。一开始，我和小董的偷鸡只是选择音乐、美术等这些不用考试且不在乎纪律的课下手。随着猎人的成长，我们胃口也不断地增大，需要的“鸡”自然也要增多了，于是偷鸡活动也就达到了“鸡不择食”的境界。如此猖狂，纸包不住火是迟早的事，但令我们愤怒的是老师还没发现，倒是我们被各自班的班干部给告发了。就好像在狩猎时，大型怪物还没发威，倒是野猪这不知死活的家伙嚣张得很——所以对于野猪这厮，见一个杀一个还难解我心头之恨。

幸运的是，我和小董私下串通说偷鸡是去看NBA，这居然还蒙过了老师，虽然少不了一顿教训，但避免了小P被没收。经历此事，我和小董的生死之交不再局限于游戏中的狩猎了，不过没多久，我们这对生死之交又落入了困境——鸡不能再偷，但机不能不联！问题是上哪儿去联机呢？

咋办呢？我趴在桌子上抓破头皮也想不出什么妙计，当我抬起头望出窗外时，一个异想天开的计划闪过我脑海——跨楼联机。我的教室位于四楼最东边，小董的教室在六楼的同一位置，碰巧的是我俩都坐在最里边靠窗那组的最后一排，也就是说，小董就坐在我头顶的正上方！每层楼按3米高，天花板1米厚来算，加起来我们的直线距离为8米，比起我在网上听人说PSP联机距离的二四十米还差一大截。如果坐在舒适的教室就可以联手砍怪，且不用担心偷鸡被抓，岂不快哉？我与小董商量此计，两人一拍即合，于是乎就上演了以上的一幕。后来，我俩去实地测试小P的联机范围，结果显示：两机相距六七米时出现较轻的拖慢，十米时就干脆玩线下集会所好了，因为你的猎人伙伴已经石化了。

## 猎人床

跨楼联机计划破碎后，我和小董都得拿起笔杆子去奋战高中的第一场大战。再次联机是在两周后的一个冬日的星期六晚上，我们来到教室，想用虐怪的方式庆祝考试的结束，也许由于太久没玩的缘故，怪物们竟然把我俩打得狼狈不堪，有好几回将它们打到瘸脚，我俩还是以微弱的差距而败北告终。一晚下来，只干掉一只下位的风翔龙，实在郁闷至极，到分别时我对他说：“今晚你就别回了，在我宿舍，我保证帮你刷出一套上位火龙装。”“不行啊！我妈会骂的，要不这样，你来我家住吧，我能再杀个够。”“这样行吗？你家人会不会不喜欢？”“放心吧，只要你别说是来和我砍怪，我家人是不会介意我同学来睡觉的。”

就这样，我坐在小董的自行车尾架上，冒着凛冽的寒风来到了他家。那晚，我俩就躺在他的床上乐而不疲地砍怪、刷装备，一直忙到第二天清晨……火龙装有没有刷出来我忘记了，但是清楚地记得我俩都刷出了一双大大的熊猫眼。

有了第一次自然就有第二次，所以，小董的那张软绵绵的小床很快就沦为我们的猎人床——无论有多累一躺下去就恢复所有体力和战斗力的猎人床。

日子靠狩猎维持着，平淡而充实，直到有一天小董告诉我一个无比振奋的消息：我梦寐以求的PSP上网功能终于要实现了！原来，小董因好奇而进入“联线下载”，没想到接上了网络，在XMB界面的浏览器上也能打开网页。当晚，我准时现身在他的房间，用PSP检测一下，还真有23%的信号，随便输个网址进去：“哇！和电脑的一摸一样啊！——这房间真是块风水宝地！”我激动地嚷着，“我要进入《怪物猎人》下载任务！我的海盗装啊，我来了！”小董连忙阻止我：“可别激动这么快，我们现在要找出信号是从哪传来的，尽量接近它才开始下载，不然速度慢得要死。”

经过一番严密的分析，我俩将信号的发射点锁定在窗子正对面的一栋豪华房子。两楼相距20来米，在房间内信号强度一般只有20%左右，要是把PSP伸出窗外则信号强度剧增到70%以上。于是，我们两位猎人为了收养那只木桶猫，得到那套海盗装，像当初为了跨楼联机一样把手尽量往窗外伸……

## 目标达成

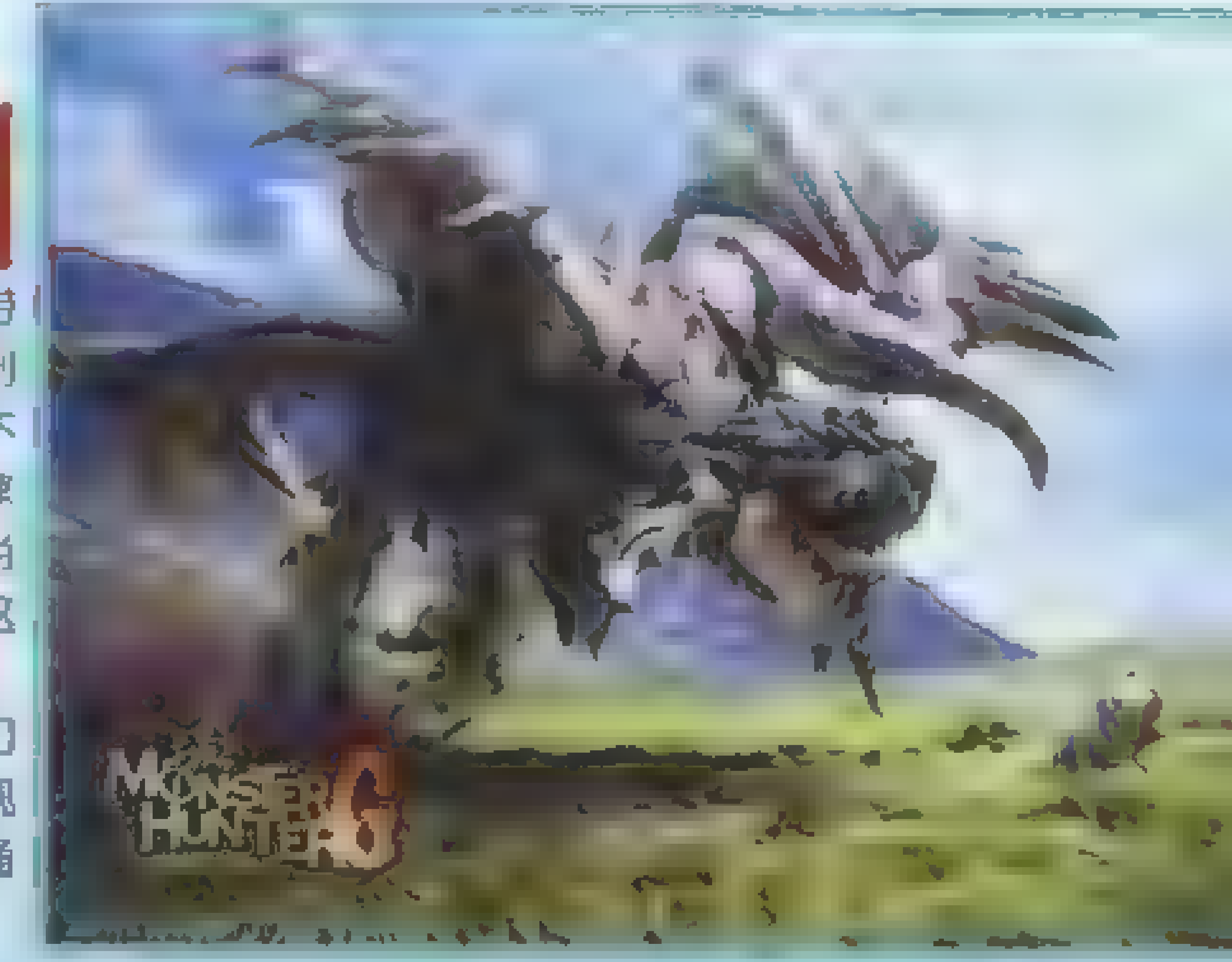
当我们还没享受够官方任务所带来的乐趣时，小董他爸深夜上厕所听到动静破门而入，将我们俩抓了个措手不及。幸亏我脑子反应快，说我们手上拿着的两台机器都是我的，否则他爸非当场砸了小董的PSP不可。遗憾的是，这张猎人床我再也不能光顾了。

我正要大骂上天为什么非要将我们赶尽杀绝时，一位素不相识的同学出现了，他听说我有PSP，便前来询问我通过什么方式买PSP最好。然后他以迅雷不及掩耳之势飞到广州入手一台白色PSP-2000，并第一时间融入猎人世界中去，到了联机时我才知道他的名字叫黄华泓。

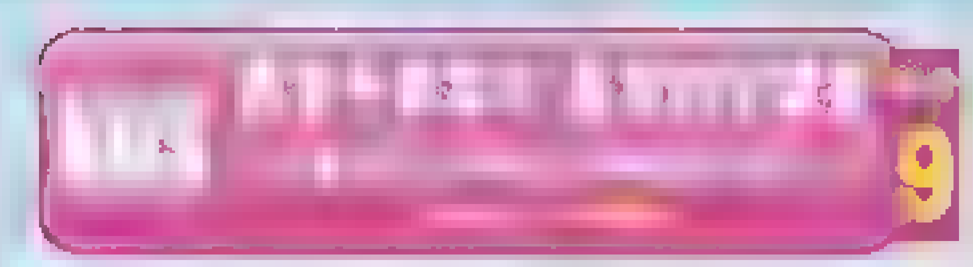
另一位初二同学余威更夸张，只看了一次我和小董联机砍怪，就把自己刚从一位JS以1400元买到的PS2和《怪物猎人》（非携带版），又以500元贱卖回同一位JS，之后还在那位JS处以最快速度买了一台黑色PSP-2000，也加入到我们的狩猎阵营中。他说：“一个人对着电视机打怪很无聊。”原来，不知不觉中，我和小董的狩猎壮举已经悄然唤醒了潜在人们内心深处那远古时代人类扮演猎人的记忆。

于是乎，我、小董、小泓和小威（在我的威逼利诱下，他么俩都屈服在我的淫威之下，只得任我这么称呼他们了）组成了一支实力不俗的猎人团，而一场史无前例的大规模狩猎风暴就此猛然乱起

某日，我突然想起，我曾经想方设法去引诱本班同学对《怪物猎人》产生兴趣的目的是让他们也买台PSP和我联机，现在，却吸引到其他班的同学成为了猎人——这算不算目标达成呢，呵呵。



# 玩家点评

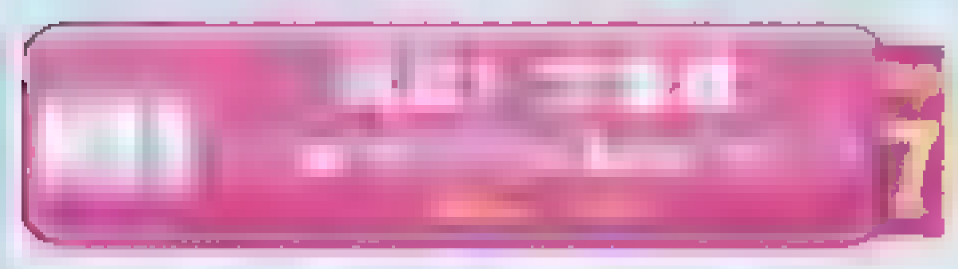


笔者以前并没怎么玩过"《DQ》系列"，不过作为一名掌机玩家，《DQ IX》这样的大作我当然不能够错过的，虽然比起前作画面差了许多，但是，"《DQ》系列"有强调过画面么？嘿嘿，出在NDS上非常合适啊。

本作的画面足够让其他厂商汗颜了，看得出是用心制作的。包括R星的《GTACW》画面也不及本作，进入游戏后发现，画面相当精美，卡通渲染展现出了绝佳的效果，看上去十分舒服。同时战斗很大程度上借鉴了《DQ Ⅷ》的战斗方式，如敌我可见等，技能也被华丽地表现出来。而通过普通攻击之中的连击，连击数上升可带来伤害加成，合理运用，刷级会更快，BOSS战也会轻松不少——这也可以看出本作战斗中战略的重要性。

本作系统也可说是完美，主菜单还是那么一成不变，但增加了WI-FI。同时触摸屏自然也利用了起来，而我个人还是更喜欢传统操作。人物选择十分自由，从头发到身体，一个不缺，可选择的也很丰富，比如我的主角就是超级赛亚人的样子。练级一直都累，但是，本作中的练级虽累，但不无聊，游戏节奏很快，这里是笔者最满意的地方，战斗结束的等待时间也不长，切换场景也是。另外本作的怪物是欺软怕硬的，你的等级低就追着你打，你等级高它们就开溜 汗，它们溜得很快，我想追都追不上。

总的来说，本作还是没让玩家失望，厂商可以说将NDS的机能发挥到极限，制作出一个如此优秀的日本国民级RPG，《DQ》的FANS当然是必玩，而其他还没接触本作的NDS玩家，也尝试一下吧。



如今各类型游戏如雨后春笋般地发售，本作把游戏类型定义成NDS上为数不多的守护类游戏，给人眼前一亮的感觉。本作教程详细，上手非常容易。战斗操作简单到只有安置兵种、升级兵种和使用道具三种情况，而敌人只会一根筋地往目的地走……真可谓是一款相当休闲的游戏。

但不要小看这么简单的设定，如何把握兵种间的配合与站位来体现兵种优势，都是非常值得研究的，中后期敌人兵种配合相当严密，紧张感十足，如此简单的操作也会让玩家觉得忙不过来。稍一松懈，便是一子错满盘皆输的下场。游戏难度的设定有一些瑕疵，中期玩家对兵种的配合掌握还不是很好，这样就导致玩中期一些关卡需要反复尝试，但是最后几关一次就过。道具方面设定的不错，没有鸡肋，只要时机得当每个道具都可以救场。

关卡的地图设计简单，顶多两个屏幕大，还会像《俄罗斯方块》那样提示将要出现的敌人，很贴心。每个关卡都别具特色，尽显日本各地的风景。存档方面，必须打过每一大关才存档实在是不爽，但也巧妙地避免了在不合适的时机下存错档又无法挽救的情况发生。

游戏的剧情方面可以看出厂商的良苦用心，这种游戏类型完全可以敷衍剧情，但本作却做得紧凑又吸引人。游戏循序渐进地通过每场战斗不同敌人的经历和主人公的成长，诠释了一个相当大的问题，也就是《潜龙谍影 和平行者》试图说明的 什么是真正的和平与社会的进步。而游戏的卡通风格和角色大冈的幽默台词则使得对这个问题的讨论并不沉重，更像是厂商在借一款游戏来给人们讲一个道理。

## PSP 对决传说

日版

テイルズ オブ バーサス

秘技

### 特殊跳跃

在后回避的着地时按跳跃键，之后再按方向，就能做到在后跳时面朝前，便于还击。

### 快速赚GP

想快速赚GP的话，首先要有一个已经获得了大量GP（10000以上）的角色，用这名角色带着另外一名GP很少的角色去打，就可以为GP少的角色快速赚取GP。战斗时最好选择HP很少的法师型对手来打，也能提高速度。

## NDS 流行之神DS 都市传说怪异事件

日版

流行り神DS 都市伝説怪異事件

秘技

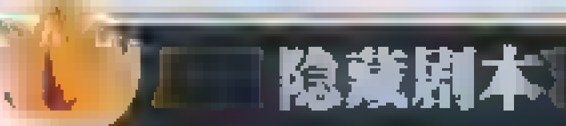
### 隐藏剧本

在游戏中达成一定条件会出现隐藏剧本，揭示了一些角色背后的故事。另外，数据库（データベース）中的第200号文件是不会在流程中出现的，只有玩家收齐了前199个文件它才会自动出现。

| 剧本 | 出现条件 |
|---|---|
| 雾岭篇 | 完成最终话后出现 |
| 人见篇 | 完成最终话后，数据库登录率在51%以上 |
| ゆうか篇 | 完成最终话后，数据库登录率在75%以上 |
| 退魔篇 | 完成最终话后，数据库登录率在86.5%以上 |

# 流行之神3 都市传说怪异事件簿

日版　流行り神3 都市伝説怪異事件ファイル



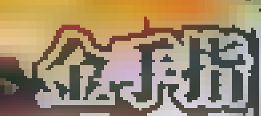


| 剧本 | 出现条件 |
| --- | --- |
| 薫篇 | 8月28日起在PSN免费下载 |
| 兰子篇 | 总阅读率80%以上 |

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

# 巴哈姆特之血

日版　ブラッド オブ バハムート



**GameID：CYJJ 4b74eeeb**

按SELECT全钱最高
```
94000130 FFFB0000
D2168DA4 05F5E0FF
D2000000 00000000
```
HP9999
```
B20C8C54 00000000
B20C8C54 00000000
10000098 0000270F
D2000000 00000000
```
MP9999
```
620C6C54 00000000
B20C8C54 00000000
1000009C 0000270F
D2000000 00000000
```
按SELECT全等级99
```
94000130 FFFB0000
C0000000 00000005
2216AABC 00000063
DC000000 00000048
D2000000 00000000
```
按SELECT全技能最高
```
94000130 FFFB0000
C0000000 00000005
2216AAC5 0000000A
1216AAC6 00000A0A
0216AAC8 0A0A0A0A
1216AACC 00000A0A
2216AACE 0000000A
DC000000 00000048
D2000000 00000000
```
按SELECT全武器
```
94000130 FFFB0000
12168168 00000404
1216AD68 00006363
C0000000 00000048
0216B038 04040404
0216AC38 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000
```
按SELECT全防具
```
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000D
0216B1A0 04040404
0216ADA0 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000
```
按SELECT全饰品
```
94000130 FFFB0000
1216ADF0 00006363
1216B1F0 00006363
C0000000 00000005
0216ADD8 63636363
0216B1D8 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000
```
按SELECT全[illegible]药
```
94000130 FFFB0000
1216ADF2 00006363
1216B1F2 00006363
C0000000 0000000A
0216ADF4 63636363
0216B1F4 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000
```
按SELECT全技能石
```
94000130 FFFB0000
1216B36C 00000404
2216B36E 00000004
1216AF6C 00006363
2216AF6E 00000063
D2000000 00000000
```
按SELECT全素材
```
94000130 FFFB0000
2216B360 00000004
2216AF60 00000063
C0000000 00000050
0216B21C 04040404
0216AE1C 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000
```

# 家庭教师REBORN.DS.炎之热斗X.未来超爆发

日版　家庭教師ヒットマンREBORN! DS フレイムランブルX 未来超爆发

金手指

金钱最高
```
6214A87C 00000000
B214A87C 00000000
1000012C 0000270F
D2000000 00000000
```
剧情模式全开
```
6214A87C 00000000
B214A87C 00000000
10000018 0000FFFF
2000001A 000000FF
D2000000 00000000
```
全人物
```
6214A87C 00000000
B214A87C 00000000
00000010 FFFFFFFF
20000014 000000FF
D2000000 00000000
```
战斗地点全开
```
6214A87C 00000000
B214A87C 00000000
1000001C [illegible]
2000001E 000000FF
D2000000 00000000
```
家庭教师全开
```
6214A87C 00000000
B214A87C 00000000
10000020 0000FFFF
20000022 000000FF
D2000000 00000000
```
特技全开
```
6214A87C 00000000
B214A87C 00000000
10000024 0000FFFF
20000026 000000FF
D2000000 00000000
```
称号全开
```
D5000000 0000FFFF
C0000000 0000000C
D7000000 0204A674
D2000000 [illegible]
```

# 掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

热血的《机战》融入萌元素后会变成什么样子？在月底发售的《超级机器人学园》中，也许你可以寻找到答案。继《铁拳》之后，NBGI旗下另一款知名3D格斗游戏《灵魂能力》也将登陆PSP平台，虽然作品是以4代为蓝本，但新角色、新系统的加入以及掌机独有的便携性一定会让不少格斗迷为之着迷。正在热播的动画版《寒蝉鸣泣之时》再度掀起一股龙骑士07热，而由他监制的PSP原创AVG《独随》也即将面世，在萌萌的外表背后，等待着玩家的也许将是惊人而残酷的真相……

**发售表阅读说明**

■红色字体为专题目游戏

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推，所有日版游戏的价格均为税后价格

栏目主持 雷伊

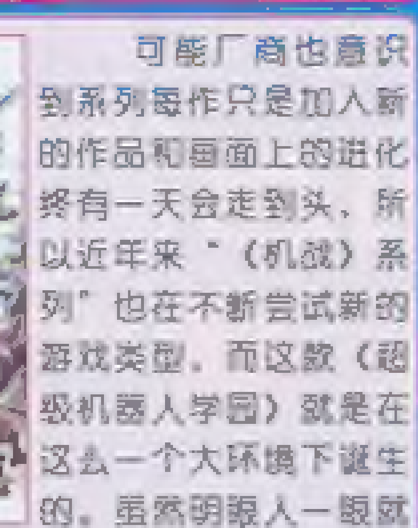
## NINTENDO DS

| 日期 | 中文译名 | 原文名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 20日 | Live On DS | ライブオンDS | Acquire | TAB | 5040日元 |
| 25日 | 少年魔法师 | Wizards of Waverly Place | Disney | ACT | 29.99美元 |
| [illegible]日 | [illegible] | スローンとマクヘールの謎の物語2 | Level 5 | ETC | 3500日元 |
| [illegible]8日 | [illegible] | Obscure 2 | Playlogic | AVG | 29.99美元 |
| [illegible]8日 | 尘土飞扬2 | [illegible] | Codemasters | RAC | 29.99美元 |
| [illegible]0日 | 钢铁大师 | [illegible] | Genter Prise | SLG | 5040日元 |
| [illegible]5日 | 星球大战 克隆人战争 共和国英雄 | Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes | Lucas Arts | A·AVG | [illegible] |
| [illegible]5日 | 漫画英雄 终极联盟2 | Marvel: Ultimate Alliance 2 | Activision | A·RPG | 29.99美元 |
| [illegible]7日 | [illegible] | 狼と香辛料 海を渡る風 | Ascii Media Works | SLG | 5550日元 |
| [illegible]日 | 金田一少年的事件簿 恶魔杀人航海 | 金田一少年の事件簿 悪魔の殺人航海 | Creative Core | AVG | 5040日元 |
| 24日 | 强袭魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗吧！ | [illegible] | [illegible] | AVG | [illegible] |
| [illegible]3日 | 女子专案组 激情阴谋 | Women's Murder Club: Games of Passion | THQ | AVG | 29.99美元 |
| 2[illegible]日 | [illegible] | Astro Boy: The Video Game | D3 Publisher | ACT | 售价未定 |
| 27日 | 迪士尼仙子 小叮当与消失的宝藏 | Disney Fairies: Tinker Bell and the Lost Treasure | Disney | AVG | 29.99美元 |
| 29日 | 海腹川背·旬 第二版 完全版 | 海腹川背・旬 セカンドエディション完全版 | Genter Prise | ACT | 5040日元 |
| 未定 | 哆啦A梦棒球DS2（暂名） | ドラベースDS2（暂名） | [illegible] | SPG | 售价未定 |
| 未定 | 在黑暗尽头等待你 | [illegible] | [illegible] | AVG | 5460日元 |
| 未定 | [illegible] | [illegible]スターズ | NBG | ACT | 售价未定 |
| 未定 | 茶犬的房间DS4（暂名） | 茶犬の部屋DS4（暂名） | MTO | SLG | 售价未定 |
| 未定 | 东京魔人学园吊战帖 | [illegible] | MMV | S·RPG | 3990日元 |
| 未定 | AGAIN FBI超心理搜查官 | AGAIN FBI 超心理捜査官 | [illegible] | AVG | 售价未定 |

## 超级机器人学园

8.27 ■NBGI ■AVG ■6279日元

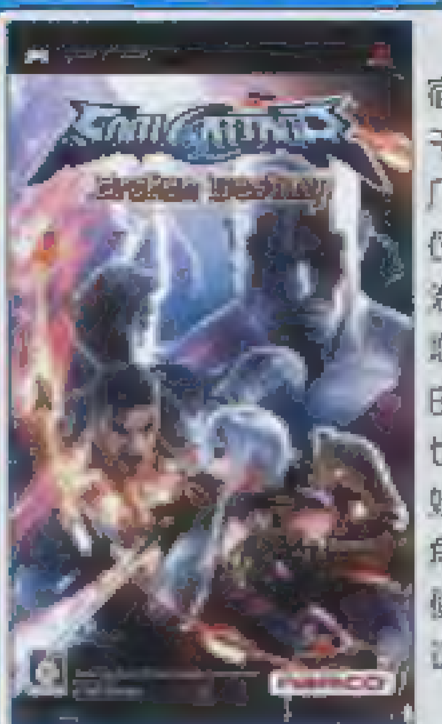
B



可能厂商也意识到系列每作只是加入新的作品和画面上的进化终有一天会走到头，所以近年来“《机战》系列”也在不断尝试新的游戏类型，而这款《超级机器人学园》就是在这么一个大环境下诞生的。虽然明眼人一眼就认出来这是将《机战J》、《机战W》、《机战K》的战斗动画以及《机战XO》的对战系统融合在一起，但利用掌机的联机功能来进行对战的《机战》确实是一个非常好的噱头，所以本作对机战粉丝来说还是非常有吸引力的。

## 灵魂能力 破碎的宿命

8.27 ■NBGI ■FTG ■6279日元



从《灵魂能力 破碎的宿命》相对家用机版4代的若干系统变化，我们可以看出厂商在多方探索出路——不仅在对战方面花大力气“整治”，单人游戏的趣味性也增色不少。玩家既可以欣赏由Q版角色演绎的幽默剧情，也可借助功能更丰富的“纸娃娃”系统制作自己的专属角色。门槛不高、画面靓丽使得本作适合更多玩家一试。

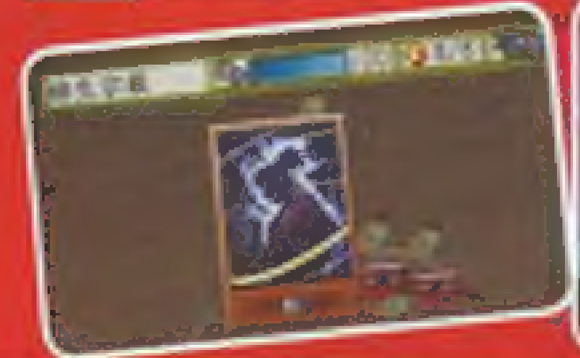
# PLAYSTATION PORTABLE

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2009年8月 | | | | | |
| 20日 | 狼隐 | おおかみかくし | Konami | AVG | 5500日元 |
| 20日 | 金色的琴弦2f 安可 | 金色のコルダ2f アンコール | Koei | SLG | 5040日元 |
| 27日 | 薄樱鬼 携带版 | 薄桜鬼 ポータブル | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| 27日 | 天诛3 携带版 | 天誅 参 ポータブル | From Software | A・AVG | 3990日元 |
| 27日 | 灵魂能力 破碎的宿命 | ソウルキャリバー Broken Destiny | NBGI | FTG | 6279日元 |
| 2009年9月 | | | | | |
| 3日 | 山村美纱悬疑 京都鞍马山庄杀人事件 | 山村美紗サスペンス 京都鞍馬山荘殺人事件 | MMV | AVG | 5040日元 |
| 3日 | 侍道2 携带版 | 侍道2 ポータブル | Spike | A・AVG | 3990日元 |
| 15日 | 星球大战前线 精英中队 | Star Wars Battlefront: Elite Squadron | LucasArts | ACT | 39.98美元 |
| 17日 | 雨格子之馆 携带版 一柳和、最初的受难 | 雨格子の館 PORTABLE 一柳和、最初の受難 | 日本一Software | AVG | 5229日元 |
| 17日 | 伊苏7 | イースセブン | Falcom | A・RPG | 6090日元 |
| 17日 | 真・三国无双5 Special | 真・三國無双5 Special | Koei | ACT | 5544日元 |
| 17日 | 太阁立志传V | 太閤立志伝V | Koei | SLG | 5040日元 |
| 17日 | 家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发 | 家庭教師ヒットマンREBORN! バトルアリーナ2 スピリットバースト | MMV | FTG | 5229日元 |
| 17日 | 侦探 神宫寺三郎 灰与钻石 | 探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド | Arc System Works | AVG | 5040日元 |
| 17日 | 428 被封锁的涩谷 | 428 封鎖された渋谷で | Spike | AVG | 5040日元 |
| 17日 | 实况力量职业棒球 携带版4 | 実況パワフルプロ野球ポータブル4 | Konami | SLG | 5250日元 |
| 17日 | 游戏王5D's 标签战力4 | 遊戯王ファイブディーズ タッグフォース4 | Konami | TAB | 5250日元 |
| 18日 | 极品飞车 变速 | Need for Speed: Shift | EA Games | RAC | 29.99欧元 |
| 24日 | 战极姬 乱世少女 | 戦極姫 戦乱に舞う乙女达 | System Soft Alpha | SLG | 6090日元 |
| 2009年10月 | | | | | |
| 1日 | 大众秘技 | みんなのスッキリ | SCEJ | ETC | 2980日元 |
| 1日 | 玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 携带版+ | マナケミア2 おちた学園と錬金術士たち PORTABLE+ | Gust | RPG | 5040日元 |
| 1日 | 记忆之影 | シャドウ オブ メモリーズ | Konami | AVG | 4200日元 |
| 1日 | 超时空要塞 终极开拓者 | マクロスアルティメットフロンティア | NBGI | ACT | 5229日元 |
| 8日 | GT赛车PSP | グランツーリスモ | SCEJ | RAC | 5480日元 |
| 8日 | 武装机甲 | 鉄のラインバレル | Hudson | S・RPG | 6090日元 |
| 15日 | 不死骑士 | アンデッドナイツ | Tecmo | ACT | 5040日元 |
| 15日 | 钢之炼金术师 信赖的人 | 鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を託せし者 | NBGI | FTG | 5229日元 |
| 22日 | 纯翼的圣歌颂 天使的乐谱Op.A | アンティフォナの聖歌隊 天使の楽譜Op.A | 日本一Software | RPG | 6090日元 |
| 29日 | 冬宫II 双生女神与命运的大地 | エルミナージュII ~双生の女神と運命の大地~ | Star Fish | RPG | 6090日元 |
| 2009年11月 | | | | | |
| 12日 | 露娜 银色之星的和声 | ルナ ~ハーモニー オブ シルバースター~ | Gungho Works | RPG | 5040日元 |
| 未定 | 双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产 | いつかこの手が穢れる時に -SPECTRAL FORCE LEGACY- | Idea Factory | SLG | 6090日元 |
| 2009年秋 | | | | | |
| 未定 | 铁拳6 | 鉄拳6 | NBGI | FTG | 售价未定 |
| 未定 | 噬神者 | GOD EATER | NBGI | ACT | 售价未定 |
| 未定 | J联盟 创造职业球会5 | J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!5 | SEGA | SLG | 售价未定 |
| 2009年 | | | | | |
| 未定 | 王国之心 梦中诞生 | キングダム ハーツ バース バイ スリープ | Square Enix | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 死神在背后 | うしろ | Level-5 | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 纸盒战机 | ダンボール戦機 | Level-5 | RPG | 售价未定 |

# DVD光盘内容导视

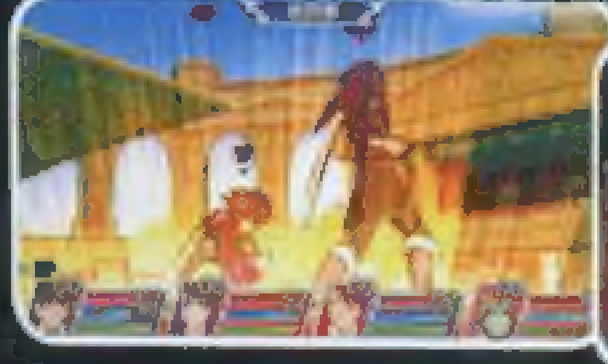
## 游戏展望台

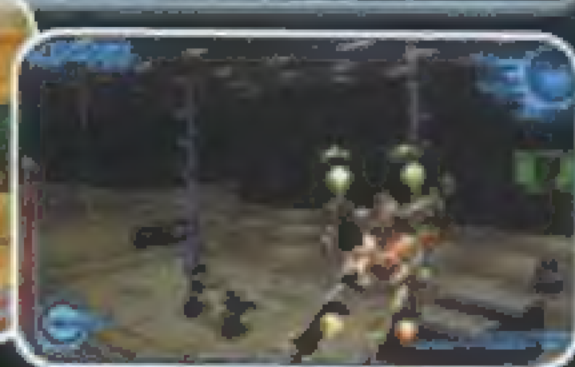
10款热门新作最新官方影像



真·女神转生 奇幻之旅
偶像大师 华贵星辰
庭格尔的恋爱气球之旅
大奥秘史
魔法工厂3
怪兽敢死队
附着灵
R-TYPE 战略版2 巧克力行动
太阁立志传V
记忆之影

## 最新发售游戏影像直击





## 新作特搜队

对决传说
装甲核心3 携带版
豚鼠特工队
炽热之魂 加速
ToHeart2 携带版
兰岛物语 少女的约定
流行之神3 警视厅怪异事件簿
半吊子英雄传 太阳与月亮的故事
魔女计划
噗哟噗哟7

## 随盘附送

最新热门游戏火热附送

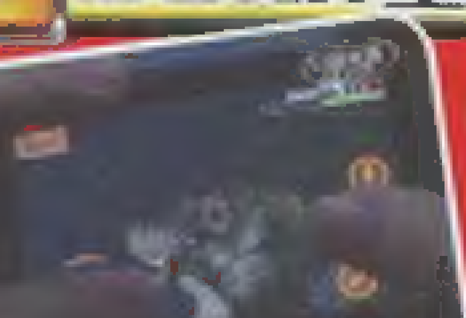
1款PSP ISO
ToHeart2 携带版
5款NDS ROM
口袋妖怪 白金（汉化版）
心灵传说（汉化版）
噗哟噗哟7
流行之神DS2 都市传说怪异事件
巴哈姆特之血

还有全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题乐园以及精选PSP主题、《口袋妖怪 钻石·珍珠》超级音乐收藏集等着你。

## 感触iPhone的神奇魅力

## iPhone全接触

NEW



生化危机4
星空漫步
口袋上帝

## 热血最强

《初音未来的消失》
三重最强冲击

## 电影前线

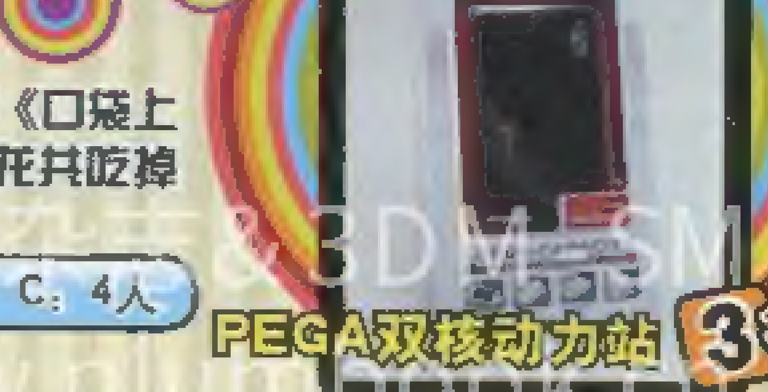
电子世界争霸战2
爱丽丝梦游仙境
再周奶爸

## 《口袋光环DVD》VOL.117 有奖问答题目

在《iPhone全接触》栏目中关于《口袋上帝》的视频演示中，小编召唤出的霸王龙共吃掉了几个小野人？

A：2人　　B：3人　　C：4人

## 本辑活动奖品



PEGA双核动力站 3名

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

# 《掌机王SP》第115辑中奖名单

## 一等奖 6名

NDS烧录卡

| | |
|---|---|
| 永嘉县 | 胡孙云 |
| 宁波市 | 胡晓华 |
| 上海市 | 王强 |
| 南京市 | 徐梦娇 |
| 成都市 | 薛鹏 |
| 兴义市 | 张旋 |

## 三等奖

掌机周边 6名

| | |
|---|---|
| 临沂市 | 曹源 |
| 上海市 | 高晟豪 |
| 葫芦岛市 | 刘长春 |
| 安康市 | 南庆西 |
| 哈尔滨市 | 吴明浩 |
| 郑州市 | 赵涵木 |

## 二等奖

NDS烧录卡 6名

电池、耳麦、电源

| | |
|---|---|
| 玉山市 | 胡启慧 |
| 上海市 | 黄浩 |
| 安宁市 | 李旭 |
| 北京市 | 任远 |
| 鞍山市 | 全昊淼 |
| 广州市 | 吴兆强 |

《掌机王SP》第115辑 DVD问答—中奖名单

答案：A

| | |
|---|---|
| 合肥市 | 李岩峰 |
| 北京市 | 陈博 |
| 无锡市 | 高洪波 |

3名

PEGA双核动力站

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明确疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

## 怪物猎人2nd G官方小说

**《疾风之翼》第5部＋精选音乐CD**
**192页64开**

追踪着玛蒂丽娅哥哥的足迹
两人的舞台转移到波凯村

最后的决斗，最大的挑战。
白色的神兽终于睁开了双眼！

《怪物猎人2nd G》第5部官方小说
“《疾风之翼》系列”
完结篇！

# 8月中旬
# 全国上市

## 怪物猎人3 tri
## 最速攻略本

**第一时间带来官方权威攻略资料**

| | |
|---|---|
| 基础知识 | 任务攻略 |
| 武具资料 | 怪物解析 |
| 地图采集 | 联网指南 |

众多资料完全网罗，猎人玩家必备宝典

**特别附录DVD**

7大类武器操作方法视频详解
3种操作模式完全收录
武器使用要点＋进阶连续技完全解析

# 8月21日全国上市

本手册随盘附赠不能单独销售



ISBN 978-7-900747-35-8
掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）